Vol.258

Atlus解散重组失去自由身 · 新闻评论：苹果，业界公敌？

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



四大攻略联手出击

黑手党II

光环 致远星

银河战士 另一个M

皇牌空战X2 联合突击

特快专递

蜘蛛侠 破碎次元

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村

前线狙击

杀戮地带3

凯瑟琳/超级机器人大战L

怪物猎人 携带版 3rd

特别企划

我们的新学期

畅谈开学计划与下半年期待游戏

研究中心

异世纪传说R/战国BASARA 3

2010.9B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

18>

9 771008 060006

Gamehall 忍者龙剑传II — 热血最强 — 全球最速通关影像

本期赠品

特别收录 斗剧10上海国际动漫游戏展特别赛纪实 | 新作影像集锦 最终幻想XIV 杀戮地带3

精彩试玩影像 丧尸围城2 CASE 0 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 | 征服 | 异世纪传说R

145分钟DVD


北通
BETOP
环保科技
北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验!
轻松源于专业
MVP
光电绿
动力蓝
动感蓝
活力绿
激情红
劲爆黑
北通 MVP动力堡垒
BETOP GAME ACCESSORIES PSP/NDS系列
多用外挂充电电池
• USB & PSP双供电接口
• 多用外挂电池
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通: 专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线: 800 810 8315
服务热线: 400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

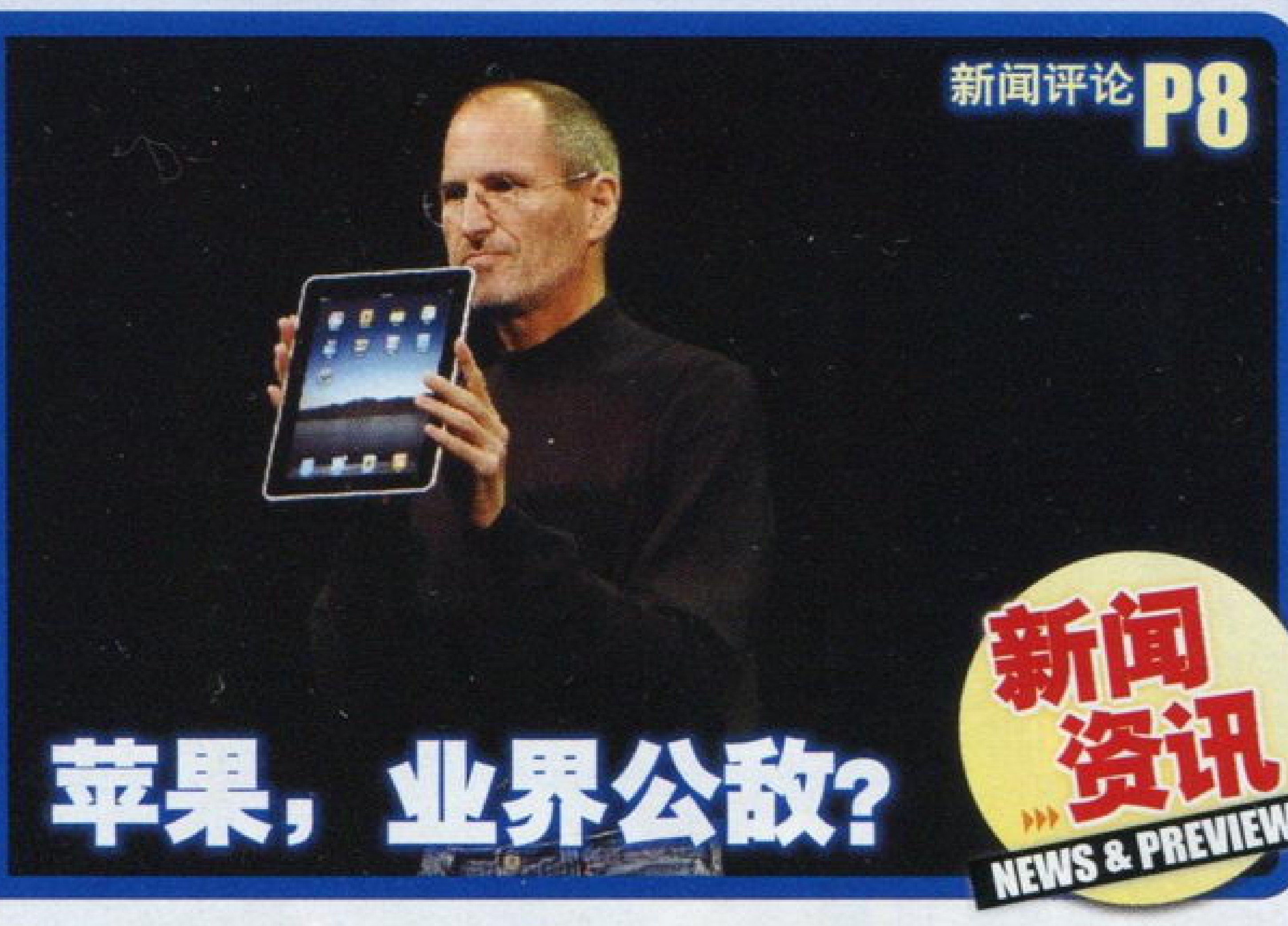
游戏情报站 3
排行榜 10
黄金眼 12
新作短波 28
PS电玩大本营 31

游戏情报站要闻

第四代iPod Touch登场，虚幻引擎助威！ 3
《永远的毁灭公爵》重生，计划明年发售 3
《梦幻之星 携带版2 无限》冬季展开新篇章 4
PSP《白骑士物语 教义战争》详情公布 5

前线狙击

怪物猎人 携带版 3rd 14
杀戮地带3 22
超级机器人大战L 24
凯瑟琳 26



新闻资讯 NEWS & PREVIEW



9B
总第258期

COVER STAFF

封面用图：《杀戮地带3》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment Europe.

健康游戏忠告

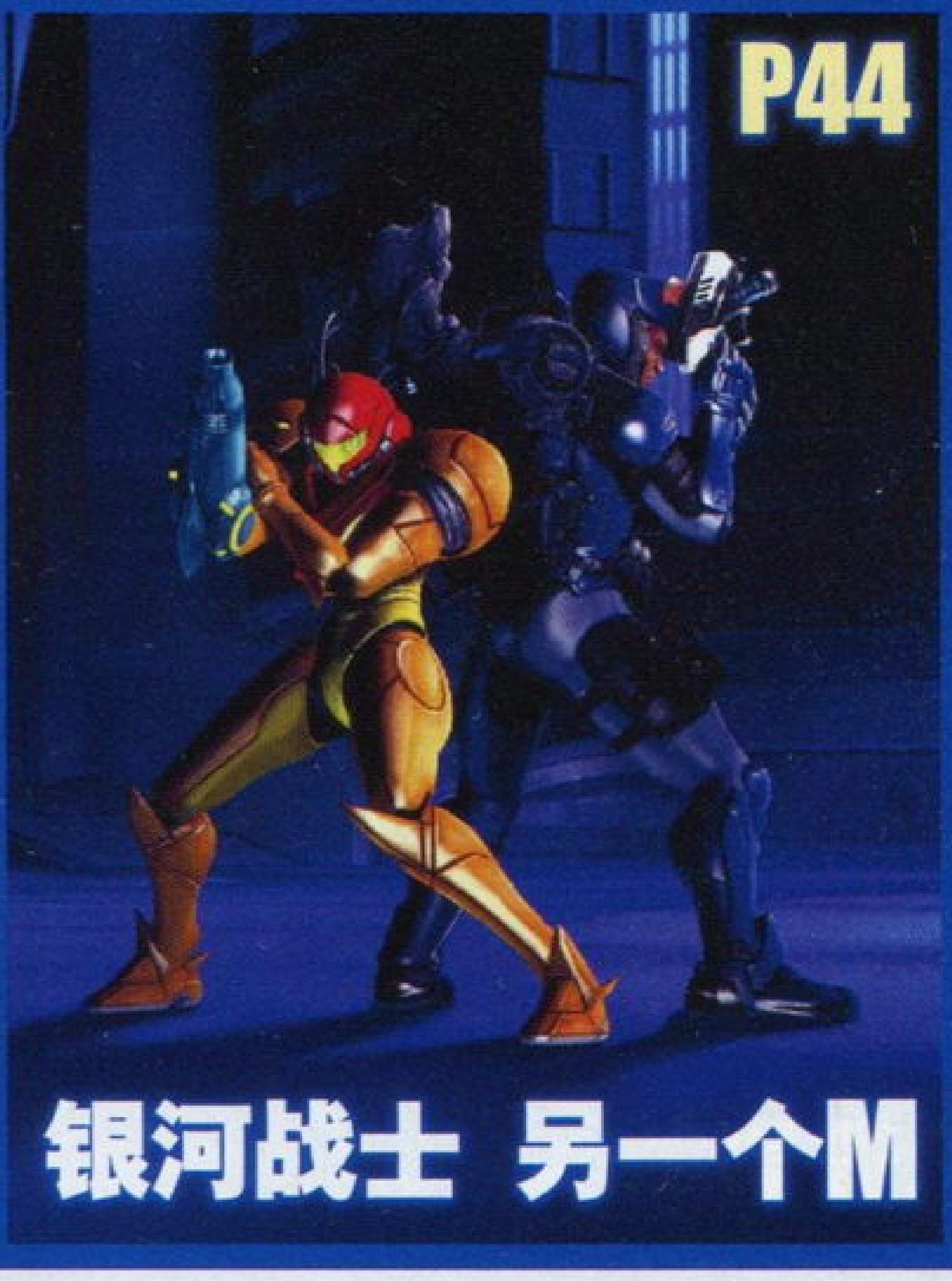
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

实用技术 GUIDE & FAQ









攻略透解

黑手党 II 32
银河战士 另一个M 44
皇牌空战X2 联合突击 52
光环 致远星 58

特快专递

蜘蛛侠 破碎次元 63
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 66

研究中心

异世纪传说R 74
战国BASARA 3 76

游戏进行时 68
游戏3.0 70
软硬兼施 72

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 100
小编寄语 106
编辑部落 108
发售表 110
游风艺苑 112

P98





秘密花园 81
特别企划 82
邪魔院 91
自由谈 92
多边共享区 95
游戏姬 98

P82 特别企划

游戏文化 GAME & CULTURE



收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战L 24
风来的西林5 幸运之塔与命运骰子 28

PS3

007 血石 光盘
FIFA 11 光盘
NBA 2K11 光盘
SHANK 13
阿尔卡那之心3 28
超次元游戏 海王星 13
刺客信条 兄弟会 光盘
地下城保卫者 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
凡尘 30
孤岛危机2 光盘
黑手党 II 12 32
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 光盘
吉他英雄 摇滚战士 光盘
劲舞革命 光盘
凯瑟琳 26 光盘
猎杀 恶魔熔炉 光盘
龙之世纪 II 光盘
漫画英雄对Capcom 3 光盘
魔神之地 光盘
骑士契约 光盘
荣誉勋章 光盘
入口2 30
瑞奇与叮当 四位一体 30
杀戮地带3 22 光盘
死者摇滚 光盘
摇滚乐队3 光盘
异世纪传说R 74 光盘
鹰击长空2 13
战国BASARA 3 76
征服 光盘
蜘蛛侠 破碎次元 13 63
子弹风暴 光盘
最终幻想 X IV 光盘

PSP

负罪少女 29
怪物猎人 携带版 3rd 14
皇牌空战X2 联合突击 13 52
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 13 66
勇者30 II 29

Wii

007 黄金眼 光盘
吉他英雄：摇滚战士 光盘
死者摇滚 光盘
银河战士 另一个M 12 44
战国BASARA 3 76

X360

007 血石 光盘
FIFA 11 光盘
NBA 2K11 光盘
SHANK 13
阿尔卡那之心3 28
刺客信条 兄弟会 光盘
地下城保卫者 光盘
第一神殿骑士 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
凡尘 30
孤岛危机2 光盘
光环 致远星 58
黑手党 II 12 32
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 光盘
吉他英雄：摇滚战士 光盘
劲舞革命 光盘
凯瑟琳 26 光盘
猎杀 恶魔熔炉 光盘
龙之世纪 II 光盘
漫画英雄对Capcom 3 光盘
秘密世界 光盘
魔神之地 光盘
骑士契约 光盘
荣誉勋章 光盘
入口2 30
丧尸围城2 CASE 0 13 光盘
死者摇滚 光盘
摇滚乐队3 光盘
鹰击长空2 13
征服 光盘
蜘蛛侠 破碎次元 13 63
子弹风暴 光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

编辑部精彩试玩4连发

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

丧尸围城2 CASE 0

异世纪传说R | 征服

斗剧10

上海国际动漫游戏展

特别赛纪实

现代战争2×潜龙谍影

第二部

新作影像集锦

最终幻想 X IV
刺客信条 兄弟会
恶魔城 暗影之王
龙之世纪 II
第一神殿骑士
骑士契约
猎杀 恶魔熔炉
秘密世界
魔神之地
堡垒
地下城保卫者
007 血石
007 黄金眼
子弹风暴
孤岛危机2
杀戮地带3
荣誉勋章
漫画英雄对Capcom 3
FIFA 11
NBA 2K11
劲舞革命
吉他英雄：摇滚战士
摇滚乐队3
死者摇滚
凯瑟琳

热血最强

忍者龙剑传II 全球最速

游戏广告欣赏

PSP广告2则+功夫现场+光环 致远星

ENDING SONG

超强FC游戏怀旧MV

knife showinc GNARCADE

本期光盘特别附赠

UCG256游风艺苑作品+游戏壁纸美图+多边共享 音乐共享







征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级 画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看并选择满屏拉伸模式以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

黑手党II ①	2K Games/2K Czech ②	动作 ③
多机种 ④	Mafia II ⑤	⑥ 美版
	2010年8月24日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3及X360 ⑩ ⑪	对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 林思远 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年9月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

特报 SPECIAL 第四代iPod Touch登场，虚幻引擎助威！

苹果公司于9月1日召开新品发布会，会上最大的焦点是公布了第四代iPod Touch，为表明其性能的强大，Epic Games在发布会中演示了一个叫做"史诗大本营"(Epic Citadel)的DEMO，画面之精良令人叹为观止。

在发布会期间，苹果CEO史蒂夫·乔布斯多次强调了游戏对于iPod Touch的重要性，同时公布了一组与游戏有关的数据：迄今为止iPod Touch和iPhone上的游戏与娱乐软件总销量已经超过了15亿。自从iPhone发售以来，使用iOS操作系统的设备已经销售了1.2亿部。苹果公布了面向iOS的Game Center服务，它相当于苹果的Xbox LIVE，提供了游戏配对、好友列表、排行榜、成就等功能。





■《Project Sword》的画面极为惊人。

Epic Games的"史诗大本营"是来自其新作《Project Sword》的一个片段，由XBLA游戏《暗影恐惧》的团队开发，演示片段是由一个小团队用8个星期的时间完成的。游戏将使用次世代主机上才能看到的一些高级图形特效，画面的解析度和精细程度可以说是超越了PS2和Wii的游戏。现场还演示了在线多人游戏功能。本作将于今年末发售。

软件 SOFTWARE 《永远的毁灭公爵》重生，计划明年发售

史上最著名的跳票之王非《永远的毁灭公爵》莫属，这款于1997年公开的游戏跳票了十几年后，其开发商3D Realms公司在去年宣布破产。当人们都以为《永远的毁灭公爵》就此死亡，这款具有传奇色彩的游戏竟又死灰复燃。近日在西雅图召开的PAX展会期间，Gearbox公司宣布他们已经接手《永远的毁灭公爵》，而且首次向外界提供了该作的试玩版，并宣布游戏将于2011年发售。这成为PAX2010的爆炸性话题。





Gearbox透露，去年底他们就已经接手《永远的毁灭公爵》，在3D Realms已有的工作成果基础之上进行开发。游戏将一如既往地保持"公爵风格"，试玩版的第一幕居然是让玩家以主视角控制公爵小便。在之后的战斗场面中可以看到相当火爆的画面，与巨怪战斗时充满暴力感。另外一个关卡中，公爵驾驶着沙丘越野车在峡谷间疾驰。此外还有一个恶搞的剧情片段：公爵拿着X360的手柄玩游戏(几个主要按键被改为D.U.K.E)，旁边有两个身材火辣的女人，一个女人问他："这款游戏好玩吗？"公爵答道："好是好，但是他妈的晚了12年！"

DIGEST 本期大事记

08.30 微软宣布从11月1日开始将Xbox LIVE金会员年费提高10美元。

08.30 Index Holdings公司宣布将其旗下的Atlus解散重组。

08.30 美国任天堂宣布从9月12日开始，NDSi于美国降价20美元。

08.31 日本游戏业协会CESA主办的游戏开发者会议CEDEC2010召开，Square Enix技术人员发表多场演讲，透露了与欧美合作的神秘大作，以及新一代引擎技术。

09.01 苹果公司的新品发布会期间公布了性能强大的第四代iPod Touch，Epic Games在发布会中演示了与之对应的虚幻引擎新作《Project Sword》。

09.02 Take-Two召开财报会，宣布《荒野大镖客》全球出货量突破690万套，并表示将拍摄电影版，据称该片有望由布拉德·皮特出演。

09.03 面向核心玩家的Penny Arcade Expo 2010展会在西雅图举办，Gearbox宣布其已经获得《永远的毁灭公爵》的版权，并首次对外提供了试玩版。游戏将于2011年发售。

09.03 《召唤之夜》开发商Flight-Plan倒闭的消息获得证实，主要开发人员转入日本一。

09.05 LucasArts确认裁员85人，其中包括60名游戏开发者。

NOTEPAD


■盐川洋介

特报 SPECIAL SE联手美国团队开发顶尖大作

日本的游戏开发者会议CEDEC期间，Square Enix的盐川洋介与松泽雄生透露，他们正在与美国的开发团队合作制作一款未公布的新作。盐川是《异说 最终幻想》的导演，而松泽雄生是《最终幻想XIII》的插画师。据二人透露，这款游戏是一个大规模的项目，是面向海外核心玩家的顶尖大作。盐川担任本作的创意总监，而松泽担任插画家。

从二人演讲中透露的信息，SE与北美团队合作的这款游戏开发至今已有一年半，其中包括半年的概念规划阶段，还有一段15分钟的游戏片段总共制作了半年，目前游戏已处于全面制作阶段。初期原本是打算制作一款美式真实型游戏，围绕硬汉、力量、枪械等主题。但是开发中途反而是美国的合作伙伴提出改走幻想风格，而最后得出的结论是开发一款带有幻想元素，却又令人感觉真实可信的游戏。

另外SE的桥本善久在CEDEC会议期间透露，SE的新一代引擎"Luminous"已经在开发中，该项目的主力程序师是岩崎浩。该引擎的目标是"真正达到世界顶尖水平"，将会融合Eidos的引擎技术。

软件 SOFTWARE 《梦幻之星 携带版2 无限》冬季展开新篇章

SOFTWARE



世嘉宣布将于今年冬季在PSP上推出《梦幻之星 携带版2 无限》。本作是纪念《梦幻之星Online》(PSO)诞生十周年的庆祝作品，增加了来自《PSO》的不少经典元素，比如在参加任务之前，可以聚集在游戏大厅里，召集伙伴，或者聊天攀谈。本作还增加了《PSO》中的经典敌人。

本作最主要的新增内容是加入了新剧本“第二章”，其内容与《PSO》存在千丝万缕的联系。第二章故事的关键是孤独的少女“渚”，她是新种族“暗人类”的18岁少女，虽然很有教养，但是不谙世事，因为某种原因在古拉尔流浪。暗人类是通过改变人类基因结构而诞生的新种族，由于潜藏着强大的黑暗之力，因此比其他种族具有压倒性的攻击力。他们的诞生与3年前被封印的生命体SEED有某种关联。本作还增加了最高的第五种难度“无限(∞)”，并增加了转生系统，培育到一定程度的角色可通过转生获得能力的强化。

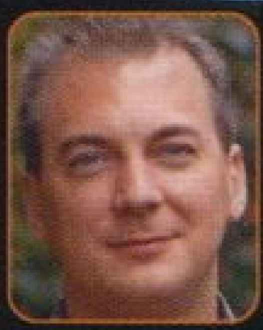


发售日现在还不好说，也不能保证2011年内发售。



《最终幻想》掌门人北濑佳范表示，《最终幻想Versus XIII》的开发非常艰难，明年内能不能做好目前无法确定。

如果它不得奖，我就把自己的手柄给吃了！



NBGI欧美市场部经理Lee Kirton对其代理发行的《奴役》充满自信，他表示该作不仅鹤立鸡群，而且将成为互动娱乐领域最炙手可热的话题。

业界声音

事件 EVENT Atlus解散重组失去自由身



8月30日，Index Holdings公司宣布将其旗下的Atlus解散重组，进行机构改革之后的Atlus将不再是一家独立运作的公司实体，而是处于Index的直接掌控之下。Atlus自己拥有的发行部门以及海外分公司是否会被取消目前未知，不过可以确定的是Atlus这个商标会继续存在。Index集团目前正在进行改革，极力精简其业务部门，今后仅专注于几个核心领域。最近公布的手机版《女神异闻录3》就是由Index直接授命Atlus制作的。

软件 SOFTWARE 相隔20年经典重生，NDS版《沙加3》公布！

SOFTWARE

前段时间在网上流传的《沙加》新作终于正式判明！Square Enix宣布将于今年冬季在NDS上推出《沙加3 时空之霸者 光明之影》。本作是1991年发售Gameboy版《沙加3》的重制版，采用全3D画面，并增加大量新内容。故事讲述世界各地突然出现了神秘的“水瓶”，水瓶中不断流出大量的水和魔物。同时，来自未来世界的3人，为了避免未来世界毁灭的危机而穿越时空，目的是改变历史，拯救世界……

本作继承了原作的“变身系统”，玩家的队伍只有两个人类和两个超能力者，不过他们都可以自由变身成6种不同的种族。在游戏中，主角一行人可以使用“时光机器”，获得“时光机器点数”就可以使用时光机的各种能力，比如用它来改变剧情。在战斗中打倒敌人就可以获得时光机器点数，在战斗中也可以发动时光机的特殊杀敌能力。主角一行人的冒险目的之一，是寻找封印于世界各地的时空战斗机“史泰斯罗斯”的零部件，将零件装上去之后，就可以获得新的特殊能力。







特报 SPECIAL 布拉德·皮特出演《荒野大救赎》？

SPECIAL



Take-Two于9月2日召开发布会，公布了截至7月31日的财季报告。在这个财季的业绩主力是《荒野大救赎》，该作目前全球出货量已经达到690万套。为了增强该品牌的影响力，Take-Two目前正准备将其拍摄为电影，而且这将会是一部“融合一些现代感的史诗般西部大片”。据好莱坞方面报道，制片方正邀请布拉德·皮特出演主角John Marston。

由于《荒野大救赎》的畅销，上个财季Take-Two的营业额达到3.5亿美元，是去年同期的3.6倍。而且从亏损5650万美元转为盈利590万美元。Take-Two主席Strauss Zelnick表示，今年很可能成为十年来Take-Two第一次没有依靠《GTA》而实现全年盈利的财年。令人遗憾的是，Take-Two宣布原定于本财年发售的Rockstar大作《黑色洛城》将会延期到下个财年上半期发售。

软件 SOFTWARE Wii版《超级马里奥合集》公布



任天堂最近召开了面向零售商的发布会，公布了多款新作的发售消息。最大的惊喜是任天堂将会在Wii上推出《超级马里奥合集 特别包》，本作是SFC名作《超级马里奥合集》的重制版。这款特别游戏套装中附赠一本珍贵的小册子，收录了马里奥25年的历史，以及从未公布过的制作花絮，另外还有一张收录全系列经典音乐的CD。该套装将于10月21日发售，定价为2500日元。

你们可能会发现游戏有点色或者说性感，但这真不是我们的本意，真的。



北濑佳范对英国Eurogamer网站说，《寄生前夜 第三个生日》的爆衣系统并不是为了色诱玩家，而是为了表现战斗的真实感，毕竟在那样激烈的战斗中衣服是不可能不破损的。

业界声音

软件 SOFTWARE PSP《白骑士物语 教义战争》详情公布

Level-5在TGS展前公布了PSP角色扮演大作《白骑士物语 教义战争》(White Knight Chronicles: episode portable Dogma Wars)的详情。本作将会是系列的前传，故事发生在原作的一万年前，讲述的是教义战争的时代，伊修列尼亚帝国与魔法国家阿斯梵为了争夺世界的统治权而战火连绵。伊修列尼亚创造出决战之兵器“骑士”，向阿斯梵发起全面进攻。玩家扮演的是阿斯梵“列车部队”的成员，该部队的成立目标是为了击败伊修列尼亚的巨人骑士。

之前Level-5曾经发布的设定图中出现的群马所拉的列车就是本作中列车部队的大本营，同时也是他们的交通工具。这辆列车可以说是一座移动的小城市，其中有各种各样的设施。列车部队的成立者是凯休斯将军，他对阿斯梵的女王极为忠诚。由于早就预见了阿斯梵的危机，为了避免王国的毁灭而组建了列车部队，并亲自担任该部队指挥官。不可思议的少女安薇埃塔可能会是本作故事的关键，她对过去与未来都感到绝望，只相信现在，为了他的目标而战斗，为了完成使命不惜牺牲生命。本作也会有制定契约的游戏系统概念，不过与以往的系列作不同。另外本作还可与PS3版联动。目前游戏的开发度为50%，预定于2011年发售。







特报 SPECIAL Xbox LIVE金会员年费上调10美元

微软于8月30日宣布，从今年11月1日开始，北美与英国的Xbox LIVE金会员服务费将会上调。不过在此之前，用户仍可以折扣价进行注册或延长一年的金会员服务。



目前Xbox LIVE的一年服务费用为50美元，涨价之后将会提升到60美元。在新价格生效之前，还有年费40美元的特惠服务可以注册。涨价后，若选择按月缴费，价格也会从8美元增加到10美元，季度费用从20美元上调到25美元。加拿大和英国仅上调月费，分别从9美元提高到10美元，以及从5英镑提高到6英镑。

美国电子娱乐设计与研究(EEDAR)机构分析家Jesse Divinch认为涨价是正常现象，因为游戏标准价格早已从Xbox时代的50美元提高到60美元，Xbox LIVE费用涨价是迟早的事。他说：“EEDAR认为10美元的涨价对Xbox LIVE黄金会员服务不会有太大影响，至少在2011年末之前都不会有明显影响，微软将会有很多促销活动，让用户以更低的价格延长金会员服务。”

业界声音

我认为未来十年内体感操作都无法成为游戏主流。



专注于核心向游戏的三上真司对体感潮流一向反感，他认为体感成为一种真正可靠的操作方式还有很长的路要走。不过他同时表示期待未来能实现视网膜扫描技术，让玩家动动眼珠子就能控制镜头移动。

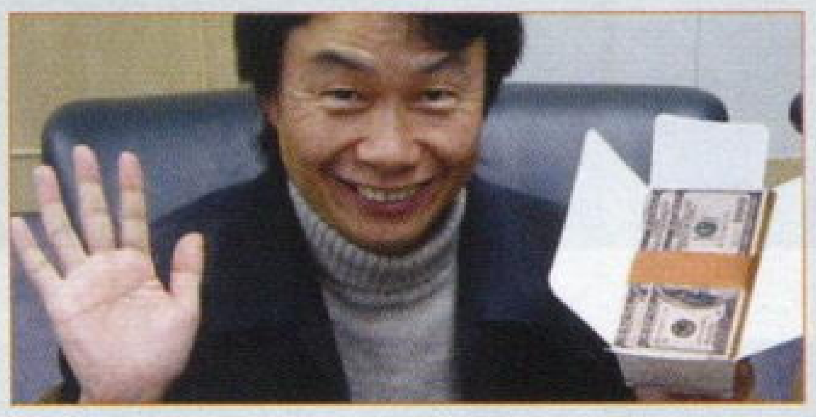
未来12个月内，我们将有3个重大惊喜要公布……大家会再次感到震惊。



Valve创始人Gabe Newell日前表示有3个惊喜等待大家，其中应该会有《半条命2 第三章》。至于要让业界震惊的内容……会不会是《半条命3》呢？

特报 SPECIAL 全球游戏市场总值突破千亿美元

虽然去年美日欧的视频游戏产业规模都有大幅度的滑落，但是根据DFC Intelligence最近的一份报告，去年全球游戏市场整体规模达到了604亿美元，其中除了视频游戏外，还包括PC单机、网游、网络社交游戏等。Avista Parners投资公司的银行家Paul Heydon表示，目前游戏产业的市场总值已经达到1000～1050亿美元。这里所谓的市场总值是所有上市纯游戏公司的市值总和。



作为最大游戏公司的任天堂，总市值为349亿美元，占市场总值的三分之一。其他所有视频游戏公司的市值加起来也不过332亿美元，网游公司的总市值为234亿美元，手机游戏公司总市值为82.6亿美元。除此之外，专业游戏零售商的市值总和也有31.1亿美元。

INFO 新闻短波

NDS美国全线降价

可能是为了迎战即将上市的iPod Touch 4，美国任天堂宣布，从9月12日开始，NDS在美国全面降价，NDSi售价从170美元下调至150美元，NDSi XL从190美元下调至170美元。

《杀戮地带3》发售日



SCE日前通过其官方博客宣布，《杀戮地带3》美版确定将于2010年2月22日发售。

《生化危机6》即将公布

稻船敬二近日透露，《生化危机6》的消息很快就会公开，他还表示《鬼泣5》将会更贴近欧美玩家。

LucasArts大裁员

《星球大战》发行商LucasArts日前宣布裁员85人，其中包括60名游戏开发者，以及25名外部开发与测试人员。LucasArts表示，这次裁员是因为《星球大战 原力释放2》即将开发完成，下一阶段不需要那么多开发人员，不过LucasArts仍然会致力于建设一流的游戏工作室。

《樱大战》新作即将公开

《樱大战》开发商Red Entertainment的员工博客中透露，TGS期间他们将会公布新作。此前系列制作人广井王子也曾表示喜欢《樱大战》的玩家可以关注9月份的新作情报。

《皇家骑士团》剧本量惊人

《皇家骑士团 命运之轮》制作人松野泰己最近在官方微博中透露，本作的剧情经过改



写和扩充之后内容大幅增加，文字量从原来的30万大幅增加到70万以上。

《召唤之夜》开发商倒闭

由于经营不善、无法跟上次世代的脚步，《召唤之夜》开发商Flight-Plan宣告倒闭，该公司主要开发人员已转入日本一。

《使命召唤》永别二战

Treyarch社区经理Josh Olin最近表示，“《使命召唤》系列”再也没有回到二战题材的打算，因为“过去已经做得够多的了”。

微软TGS基调演讲

CESA宣布，今年微软将为东京电玩展带来两场基调演讲，分别由日本X360事业负责人泉水敬与微软游戏工作室副总裁Phil Spencer主讲，相信届时会有重大新闻爆出。

三上真司恐怖新作将公布

2008年8月，EA Partners宣布将代理由蚱蜢工作室的须田刚一与《生化危机》之父三上真司合作开发的一款恐怖游戏新作，可惜两年来一直没有公布详情。最近EA Partners的David DeMartini透露，该作将会在今年的东京电玩展期间公布，对应机种为PS3/X360。

巨资开发维加斯大作难产

华纳兄弟互动娱乐公司近日确认，之前由Midway投资开发的野心之作《这里是维加斯》已经终止开发。据称，在卖给华纳之前，Midway已经在该作身上投入了4300万美元。



《丧尸围城2》欲超越《生化》

Capcom头号制作人稻船敬二近日对欧洲媒体表示，《丧尸围城2》的目标是取代“《生化危机》系列”，成为Capcom的最强游戏系列。他还说：“作为一个制作人，设定的目标不够远大就做不出好游戏。”

软件 SOFTWARE　PS3另类新作《东京丛林》公布

每年SCE都要在日本推出一两款古怪的话题之作，在TGS召开之前，SCE公布了一款独特的PS3新作《东京丛林》(Tokyo Jungle)。故事发生在20XX年，地球上的人类突然全部消失，东京那样的大都市变成了动物的天下。

游戏分为剧情模式和多人生存模式，剧情模式分为一系列的任务，每个任务就是控制一种动物完成一种目标。比如在一个任务中，博美狗的狗粮吃完了，过惯宠物生活的它只有自己去觅食。另外一个任务中，玩家控制的是纯种赛马，在东京街头狂奔，寻找昔日赛马场的对手，只为了再来一场比赛。随着游戏的进行，玩家将会知道为何人类突然消失，以及在此事件背后更危险的秘密，比如恐龙为何会出现在城市街头。

在多人生存模式中，玩家可以自由选择一种动物。本作收录了50多个物种，共80多种动物类型。游戏的目标就是活得越久越好。东京丛林里危机四伏，如果你选择的是农场的小鸡，也许会碰到觅食的老虎，你要在如此危险的环境中求生，利用各种动物的自然能力，比如速度、跳跃、呼唤同伴等。本作目前的开发度为60%，发售日未定。





事件 EVENT　"希沃"体感游戏机媒体交流会顺利举办



8月21日，由广州视睿电子科技有限公司主办、玩家网承办的"希沃"体感游戏机媒体交流会在位于广州科学城的广东CVT电子集团总部举行，国内几大门户网站及著名的游戏网站、游戏杂志记者们齐聚一堂，出席了本次媒体交流会活动。交流会在CVT集团办公大楼一楼会议厅进行，由集团副总李冬云主持，集团的三位创始人也同时出席了本次会议。作为具备完全独立知识产权的国产体感游戏产品，"希沃"体感游戏机硬件与游戏软件的开发都代表着目前国内体感游戏的领先水平，产品将会瞄准中国二三线城市市场，凭借低廉的价格让广大游戏爱好者体验体感游戏的丰富乐趣。

广州视睿电子科技有限公司位于广州高新区的核心园区广州科学城，隶属广东CVT电子集团，创建于2003年，是国内较早涉足液晶显示技术领域的企业之一。经过几年的快速发展，目前已成为全球最大的液晶示类产品控制电路产品供应商，拥有全球最快的液晶显示应用产品研究速度，也是目前国内惟一一家有能力从事全球各种液晶显示方案应用研究的高科技企业，2009年销售额突破15亿元人民币。近年CVT电子集团凭借强大的技术实力和市场资本成立了多个事业部门，向各个领域进军，而本次发布的体感游戏机也将成为集团长期投入的项目，并将在年内推出搭载Android系统的第二代甚至第三代高定位产品。

SCENE 图说新闻

■《如龙》的终结?



接连发布了几个持枪角色后，我们都知道《如龙》最新作可能会以动作射击为主。而近日世嘉赫然放出一张这样的图片。神室町究竟经历了何种灾难？还请大家关注我们的TGS特报！



■PlayStation Award倒计时中

今年的PlayStation Award将会在12月3日PS的生日当天举办，SCE已经迫不及待地开放了倒计时网站。同时倒计时网站也提供了玩家投票功能，颁奖礼召开时计划将进行在线直播，届时相信会有惊喜爆出。

■猫猫村大脱销



《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》发售后，东京各地游戏店都出现了这样的脱销告示。看来Capcom完全低估了该作的市场潜力，如果供货充足，相信首周销量肯定会超过30万！

■怪物猎人×丧尸围城



为了给奄奄一息的日本X360加油，Capcom决定凡是购买《丧尸围城2》的X360玩家，就会得到一个密码，在《怪物猎人 边境》中输入后，就会获得摩托车手套装、鹿角头盔等来自《丧尸围城2》的装备。



■战场的女武神3

TGS临近，各种游戏倒计时和预告网站纷纷开张。从世嘉这个预告页面的战车以及网址中的Code 1935来看，十有八九就是《战场的女武神》新作，而且世嘉之前也注册了valkyria3.jp的域名。



Love Plus+的加法运算

九兵卫视点

Love Plus + 电子宠物

之前笔者就说过，《Love Plus》最大的成功之处就是将玩家与虚拟女友之间的交流与互动提升到了前所未有的层面。倘若打一个很形象的比方，就像是Konami将一款美少女恋爱游戏与一款随时带在身边的电子宠物游戏两者合二为一，最后灌入NDS这台全球普及率最高的主流掌机内，这样便得到了《Love Plus》。二次元美少女自不用说，遍及世界的OTAKU会为“她们”提供最广阔的土壤；而几乎人人皆知的电子宠物，十几年前波及全球的热潮至今让我们记忆犹新，生活与环境的压力让信息社会中的现代人对于虚拟宠物有着与生俱来的依赖性。正所谓无风不起浪，电子宠物以及二次元文化的盛行是社会发展的必然产物，而Konami最精明之处便在于将两者结合为一体，造就了一款足以引发社会现象的游戏作品。

Love Plus + 稀有价值

相比一般向的主流游戏，恋爱育成游戏始终只是小众，无论是销量或是影响力。不过这也并非完全是坏事儿，越是稀少冷门的东西有时反而更容易引起大众的好奇与关注，这就是所谓“稀有价值”。在“Love Plus”这股旋风中，对于游戏津津乐道的人要远比实际沉迷于《Love Plus》的玩家多太多，Konami正是利用了游戏的稀有价值，在发售的后期做足宣传的工夫并策划各种各样的活动，这样才能成功地制造话题。不仅是宣传，K社在本作的销售上也采用了几乎同样的策略，只要是和《Love Plus》相关的产品，不管是游戏还是杂志或者其他周边，一经推出必然脱销。厂商明知需求量大却从不大量铺货，因为他们知道，脱销的消息很快会被作为热门新闻通过网络或者玩家的口口相传传播开来，如此高效的免费广告岂不求之不得？

Love Plus + 旅游业

相比前作，《Love Plus+》在游戏本身的进化之处并不算大，“+”只是延伸而非正统的续作。倘若硬要说新作究竟“+”在哪里，那么笔者的回答便是“+旅游业”。“游戏+旅游业=？”，这个前所未有的等式别说能否得出结果，连是否成立都是个问题，但《Love Plus+》的推出却将其变为可能。再怎么好玩的游戏，离开了玩家之间的相互交流，其生命力也必然是有限的。本作将真实的旅游胜地——热海作为一个载体，以旅游的方式将玩家聚集起来，最终实现现实生活中的商业目的，这同样是极其巧妙的组合。在游戏开发的过程中，制作人便竭力去混淆现实中的旅游与虚拟旅游的界限，每个季度仅限一次的泊宿旅游也最大限度地保留了玩家的新鲜感，试问有谁不想无拘无束地和“女友”去海边度过一个甜蜜的假期呢？哪怕“女友”是虚拟的，但是旅游所带来的快乐却真真实实地留在了玩家的回忆中，这样的体验超越了游戏本身的乐趣。



Atlus消失？女神FANS的明天……

雷电视点

ATLUS

喜欢日式角色扮演游戏的玩家一定对Atlus这个名字非常熟悉，旗下的“《真·女神转生》系列”作品有着非常固定的FANS群，而且都是绝对的死忠，从3代开始转型的“《女神异闻录PERSONA》系列”结合了迷宫探险型角色扮演和文字冒险似的养成系统，将日式校园风格发挥得淋漓尽致，成为该社的另一款镇社之作。2010年8月30日，一条消息在网络上迅速流传“Atlus将不复存在”！怎么回事？说没就没了？

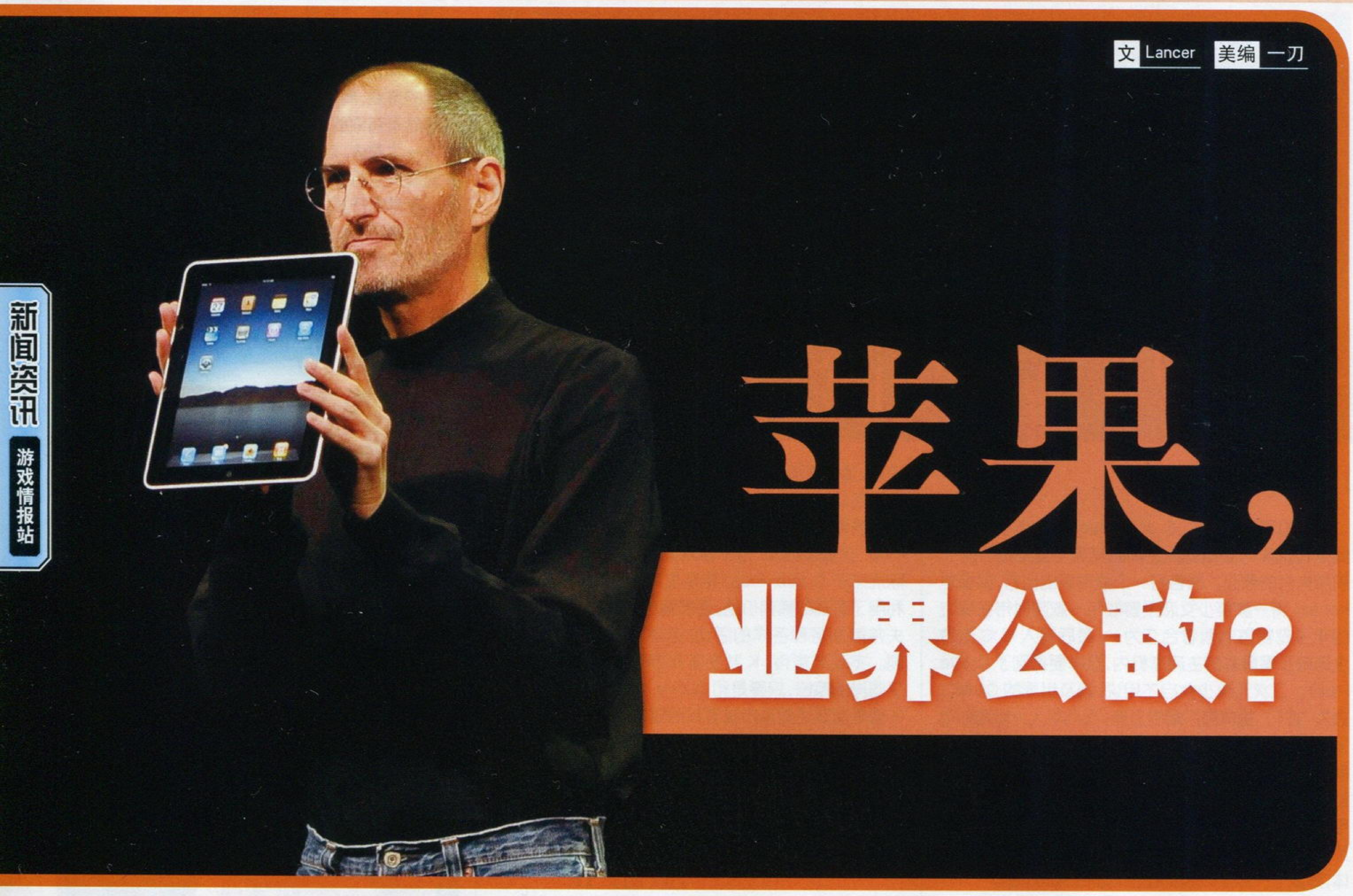
也许有人会问，雷电你关注Atlus是为什么呢？你喜欢的都是《GTA》之类的美式游戏啊，难不成……呃，是的，我还是一个“女神FAN”（50%伪）。《真·女神3》时期对金子一马大神非常崇拜而迷上“《真·女神》系列”（我承认自己后知后觉的OUT了），之后对《数码恶魔传说》和《女神异闻录PERSONA》也偏爱有佳。（玩着玩着《PERSONA 3》，便对其人物和特殊PERSONA的设定师副岛成记也心生喜爱。）日式角色扮演游戏回合制弱点针对战斗的魅力和金子一马强势的独特人设（怪设）对自己产生了无法抵抗的吸引力，也是雷电中意的为数不多的专做日系游戏的厂商之一。浓重日式风格的“《女神异闻录》系列”在欧美玩家群中的口碑却出乎意料得好，难道这也是喜欢美式游戏的雷电不约而同的取向性吗？最近雷电一直沉迷于今年7月才推出美版的《女神异闻录PERSONA 3 携带版》，新加入的女性主角和新的S.Link让游戏的故事流程有了很大变化（日版09年底就出了，请原谅雷电对英文字幕的渴望造成的再次后知后觉的OUT……），而游戏在欧美媒体的评价却是一路高歌，目前仍旧以91.48%的平均得分排名2010年度已发售游戏第8名（Gamerankings网站数据，只统计欧美媒体），可见真正优秀的作品不管在哪里都吃得开。

那么说回8月30日的事件……（众人语：你不觉的这弯子绕得有点儿大吗？）实际上，Takara于2003年10月收购Atlus；2006年11月，Index HD收购了绝大部分股票成为Atlus的新东家；而到2010年8月30日，Index HD（Index Holdings）已经获得了Atlus的100%控股权，并宣布会将旗下连接子会社Index（注意，没有HD）和Atlus合并，之后统一称为Index HD，Index和Atlus公司注销。这样的消息吓了所有Atlus的FANS一身冷汗，包括雷电我在内。不过继续关注之后，发现只是公司结构上的变更，而并非解散，Atlus不再以一个独立公司的形式存在，而是Atlus旗下的制作组，负责开发的游戏仍旧会打上Atlus这个漂亮的LOGO。这样，所有人才算长出了一口气。但是要知道，公司管理层的变更会导致很多策略上的变化，《PERSONA》小组的次世代高清主机第一作《凯瑟琳》刚刚公布，其开发和发行会受到这次事件的多大影响呢？Index HD还是著名动画厂商Madhouse的最大控股公司，是否会对Atlus的游戏作品产生一些好的影响呢？希望我们喜爱的那个Atlus（至少是原Atlus的那些老师们）能够在精神上延续我们喜欢的游戏风格啊！



▶Atlus的吉祥物Jack Frost，《真·女神转生》的代表性怪物。

文 Lancer 美编 一刀



苹果，业界公敌？

当岩田聪说话时，整个游戏业都在聆听。而当史蒂夫·乔布斯发话时，整个IT、消费电子与游戏业都在倾听。今年5月，苹果公司市值超越微软，正式成为全球价值最高的高科技企业。iPod系列产品早已夺去索尼在掌上娱乐设备市场的王者地位，霍华德·斯金格爵士怒斥乔布斯"过于贪婪"，苹果已取代松下、三星等老对手，成为索尼最棘手的敌人；iPhone的出现致使微软在智能手机市场的战略部署全盘皆输，Windows Phone岌岌可危，罗比·巴赫与詹姆斯·艾拉德含恨而去，苹果的操作系统也在以令微软惊惧的速度反噬Windows的市场份额；同时iPhone与iPod Touch游戏功能的崛起令任天堂心惊胆战，岩田聪不屑一顾地声称已击败索尼的同时，提出苹果将会是任天堂未来的头号大敌。苹果正在成为游戏业界三巨头的公敌。

史蒂夫·乔布斯相信，游戏产业早晚是他的囊中之物。万众瞩目的苹果秋季发布会中，他自豪地宣布："iPod Touch的销量已超过索尼与任天堂掌机的总合，我们拥有了美国和全球超过50%的掌上游戏市场份额，iTunes的游戏与娱乐软件下载量超过15亿！"

在这场发布会中，公布了机能与iPhone4相当的新一代iPod Touch，以及相当于机顶盒的Apple TV，称霸家庭与个人数字终端的野心昭然若揭。索尼与微软为此努力十几年，投入了上百亿美元，而苹果一边享受着巨额的利润，一边逐步实现他们作了十几年的美梦……

意外之敌 | Unexpected Enemy

去年9月，乔布斯在《纽约时报》专访时回应了外界对于iPod Touch没有摄像头的不满，再次强调iPod Touch主要是一部游戏设备，所以要像其他游戏机一样，以降低成本为重，与游戏无关的机能尽量简化。想想任天堂为NDSi增加的两个摄像头，乔布斯的理论有些站不住脚，不过iPod Touch确实正在以游戏为最大卖点进行宣传，200～250美元的售价范围也和首发阶段的PSP相当，苹果以掌机为直接竞争对象的意图明显。史蒂夫·乔布斯曾坦言："开始我们不知该如何宣传iPod Touch，渐渐的，有人说它是部游戏机。于是我们就把它当游戏机宣传，于是它就腾飞了。iPod Touch是全世界最适合游戏的掌上设备。"

苹果与游戏产业极有渊源，30多年前，史蒂夫·乔布斯只不过是雅达利的一介小职员，因个性古怪，形象邋遢猥琐，深受同事厌恶。直到从印度参禅数月归来后，经神明点化的乔布斯形象焕然一新，他游说技术狂人史蒂夫·沃兹尼亚克为雅达利设计了构造极其精密复杂的《打砖块》街机基板，获得了雅达利数千美元的奖金，这笔奖金成为苹果公司创立之根本。虽然之后30多年苹果未曾涉足游戏业，但与众多游戏软件商之间保持着千丝万缕的关系。EA创始人特里普·霍金斯(Trip Hawkins)曾是苹果的第一位市场部策划经理，EA初期员工大半来自苹果。至今EA仍是苹果最重要的游戏软件商合作伙伴，拥有AppStore游戏类软件最大的市场份额。去年中曾有传闻苹果正密谋收购EA，同时苹果在大量招聘EA、ATI和微软Xbox部门的高级游戏人才。

索尼与微软为了他们的多媒体计划斥重金进入游戏产业，通过权利金制度结成了行业联盟，使游戏主机市场成为进入门槛最高的行业之一。而苹果误打误撞，不经意间成为令所有对手惊恐不已的大敌。

iPhone与iPod Touch在游戏玩家中的走俏正在对掌机市场造成侵蚀。2009年，美国PSP主机销量下降30%，软件销量下降22%，NDS软硬件销量也在大幅下降。业界将此现象归咎于经济危机，但是若将iPhone/iPod Touch因素考虑在内，会发现美国掌机软件市场规模实际上并未降低，iPhone/iPod Touch的游戏销售额从2008年的1.15亿美元提高到5亿美元。苹果正在鲸吞本属于索尼与任天堂的掌机游戏市场。苹果新势力与传统游戏软件市场的一进一退之间，苹果在游戏软件(含家用机游戏)市场上的占有率从1%迅速提高到5%。去年苹果在美国掌机游戏市场的占有率已经超过索尼，达到19%，而PSP仅占11%。在美国，PSP最大的对手早已不是NDS，而是iPhone。NDS拥有年龄广泛的用户层，而PSP只有依赖年轻男性玩家，而该用户群体正悉数转向iPhone。iPhone/iPod Touch的售价仅比PSP略高，但性能与功能却比PSP强大得多，苹果还拥有驾驭时尚潮流的地利之优，符合年轻男性追求流行趋势的电子产品消费倾向。AppStore提供的软件还具有PSP最为欠缺

的售价优势，从免费提供以博取人气的小品级游戏，到媲美家用机的10美元大作，薄利多销的定价策略是AppStore大流行的根本原因。反观索尼，PSP go上市时售价竟高达250美元，下载游戏售价动辄30美元，部分游戏售价甚至高于UMD实体版。索尼在一边高呼发展网络事业的同时，用荒谬的下载软件定价将PSP go推向了绝路。iPod Touch 4发售后，PSP的处境将更加艰难。Epic Games为iOS4量身定做的虚幻引擎代表了掌机图形技术的未来，大量使用了在次世代主机上才能看到的高级图形特效，由此可见iPod Touch 4的硬件规格与屏幕效果与PSP相比已经整整领先了一个世代，而售价仍是仅略高于PSP。8GB版iPod Touch 4售价仅229美元，与苹果的其他产品相比利润率要低得多，确实很接近于游戏机产品硬件薄利而以软件盈利的经营模式。至少就欧美地区而言，在这部性价比与软件都有优势的准掌机面前，PSP确实很难有竞争力。如果索尼不尽早推出可令人惊喜的换代新机型，将很有可能被苹果挤出掌机市场。

从PSN/XBLA到AppStore，10美元已成为被玩家广为接受的下载游戏标准定价。任天堂对苹果最为忌惮的就是该定价模式。任天堂的暴利神话之根本是软件的低成本、高利润，游戏的开发难度低，诸如脑白金之类软件，AppStore的业余开发者都能制作。在NDS上大卖数百万套的炼脑软件与实用软件在AppStore上俯拾皆是，售价为1～2美元不等，免费提供的也不在少数。任天堂不惧对手的性能优势，但天差地别的售价差距却让这家信仰软件力量的纯游戏公司胆寒。当任天堂最关心的老弱妇孺们都开始用自己的手机玩近乎免费的创意休闲游戏，还有多少人会愿意再花几百美元往口袋里再塞一部砖头大小的掌机？

在苹果的攻势面前，索尼与任天堂最后的防线只剩下纯游戏机特有的操作优势。乔布斯讨厌按键，认为它们像螺丝一样会破坏掌上电子设备的美感。所以iPod Touch换了一代又一代，却从未想过像真正的掌机一样添加常见的游戏操作按键。iPod Touch 4的游戏可以华丽到让老玩家们别无所求，但纯触摸或倾斜操作却永远无法满足双手按了几十年手柄的玩家。一些原创型休闲游戏也许可以将iPhone/iPod Touch的操作乐趣完全发挥，但最能表现其性能优势的传统游戏恰恰需要传统的按键操作。固守传统游戏的传统操作是对抗苹果、留住老玩家的根本，3DS回归传统大作路线也许就是因为有此考虑。任天堂与苹果的相似之处早已为世人所知，“异质”是二者的共同特征。创造出不同寻常的产品就可以避免与对手的正面竞争，苹果拥有260多亿美元的现金储备，任天堂也有100亿美元的现金，如此雄厚的资本就是确保其以独特新品创造新潮流的实力保障。任天堂以裸眼3D技术另辟蹊径，避开了与苹果的正面交锋。索尼也在这一轮主机战争的失利中有所觉悟，下一代PSP据说将以操作变化为主要特征，采取独特的背部触控技术。在任天堂与苹果这两家资本雄厚的强敌面前，索尼唯有智取，不可力敌。



▲iPod Touch 4的性能已远远超过PSP。

渠道革命 Channel Revolution

十几年前，比尔·盖茨提出数字十年计划，描绘了一个建立于Windows的架构之上，通过网络连接的数字家庭时代。大约就在那时，久多良木健为PS2揭开面纱，同样向人们宣传用游戏机连接起来的数字化家庭。十几年后，微软已经在进行它的第二个数字十年计划，而索尼把大半个公司都划归为“网络化产品与服务事业群”。然而他们的网络构想却被苹果抢了先。

上个财季，iTunes下载收入超过10亿美元，相当于Xbox LIVE上个财年的全年收入。iTunes已是当之无愧的全球最强网络娱乐发行平台。控制了发行渠道，就扼住了所有娱乐发行商们的命脉。AppStore是iTunes中增长最快的业务板块，也是游戏发行商们的聚集之地。世嘉与EA最早加盟AppStore，自从AppStore版《超级猴球》热卖50多万套，世嘉对之热情高涨，目前正在将其欧洲与美国分公司改造为主要负责下载游戏。EA的手机游戏业务也因为AppStore而持续增长。iPhone4首发时，最畅销的20款游戏中EA占12款。

苦无出路的日本游戏开发商们将AppStore视为救命草。由于日本国内市场不景气，日本中小型游戏开发商都在积极谋求海外市场，但公司规模太小，在海外缺乏发行渠道，而且游戏开发实力落后于国际先进水平，门槛极低的AppStore让他们能最为便捷地将产品推向数亿海外用户。早在2008年CRI MiddleWare的一份意向调查中，就有80%的日本开发商表示希望为iPhone/iPod Touch开发游戏。Hudson已经将开发iPhone游戏制定为最高战略优先级，每年计划发行20多款游戏。Chunsoft近日决定重拾游戏发行业务，并将海外发行事业寄望于以AppStore为首的下载业务。

也有人对AppStore的流行深感担忧，摩根著名游戏业界分析家Michael Pachter说：“iPod Touch是迄今为止游戏发行商遭遇的最危险的事物。”苹果对于下载游戏的定价标准正在破坏掌机业的生态环境，大量轻度玩家因为低廉的软件售价而从NDS和PSP转投iPhone/iPod Touch。AppStore的游戏软件售价可能会潜移默化地改变玩家对游戏的价值判断，当人们习惯了0～10美元的游戏价格，将难以再接受20～30美元的标准掌机游戏价格。苹果对AppStore软件征收的权利金标准是30%，一款10美元的游戏，发行商只能拿到7美元。压缩游戏开发成本是实现盈利的必要前提，这决定了AppStore只能以小品级游戏为主，即使有画面惊人的大作，内容含量也难与传统大作相比。如果AppStore成为掌机的标准，掌机的传统大作也许将会绝迹。

更令人担忧的是，AppStore的游戏定价标准可能终究会影响到家用机。大概没有多少人知道，1995年PS在美国上市时，苹果也推出了一部名叫Pippin的多媒体游戏机，由Bandai负责销售，这是最早以网络为宣传卖点的游戏机。由于销量奇差，而且曾被评为“史上25款最烂高科技产品”，苹果至今不愿承认与该主机存在关系。但在苹果的数字化征途中，客厅是不可能漏掉的环节。Michael Pachter认为，苹果进入家用机市场只是时间问题。几年来苹果通过iPod吸引万千果粉使用Mac电脑，自然也能说服iPod Touch和iPhone用户购买苹果的家用机。Apple TV只是苹果客厅占领计划的第一步，就像十几年前试图以机顶盒为武器攻占客厅的微软一样。苹果不大可能像微软一样投资数十亿美元打造高性能次世代主机，但AppStore海量的游戏内容是其现成的弹药，若不用之甚是可惜。以Apple TV为网络终端，使用户可在电视上玩AppStore的游戏，利用云计算技术，以流媒体方式传输影像，可使低端配置的Apple TV机顶盒输出最优质的游戏画面。

苹果若将Apple TV变为游戏终端，可能会参照iPad的游戏定价。目前iPad的大作价格为15美元，这种价位只够开发商制作XBLA级别的游戏。游戏发行的网络化总是难逃售价的低廉化，对于五六十美元的游戏，玩家要看到实体的光碟与包装盒才感觉物有所值。身为索尼网络事业领头人的平井一夫，最近在英国《MCV》杂志采访时说：“游戏永远需要物理媒介。”

谁也不希望那些投资上亿美元的超级大作永远消失。在苹果冲击游戏产业经营模式时，传统游戏市场的出路是以不断的操作创新与新奇的游戏体验保持玩家的兴趣，具有独一无二产品特色的主机才能在残酷的市场竞争中生存，异质理念比过去任何时候都更重要。苹果与任天堂是当今高科技与消费电子领域最成功的两家公司，二者产品策略的相似性早已在业内传为美谈，异质理念就是二者的共同特征，也是他们几乎在同一时期取得辉煌成就的根本原因。如今四大势力割据的游戏市场已经显得过于拥挤，同质产品相残将造成利润率不断降低。当各主机都有不可替代的产品特色时，才能吸引玩家重复购买，使市场规模继续扩大。在以创意为生命线的游戏产业，这才是企业的生存之道。



■小巧的Apple TV售价仅99美元。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年8月16日～8月22日

1 NEW 异世纪传说 R （PS3）

Another Century's Episode R

■NBGI ■2010年8月19日发售 ■动作 ■7980日元



本作是“《异世纪传说》系列”的正统续作，游戏最大的卖点和“《超级机器人大战》系列”一样，让众多热门机器人动画里的角色汇聚一堂，实现梦幻般的对决。本作一共有11个剧本，加上大量的参战角色，玩家如果想获得白金奖杯就必须下一番苦心了。

本周：219 849 套　累计：219 849 套

↓2 Wii 聚会 （Wii）

Wii パーティ

■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智　◆本周 68853套 ◆累计 805059套

3 NEW 超次元游戏 海王星 （PS3）

超次元ゲイム ネプテューヌ

■Compile Heart ■2010年8月19日发售 ■角色扮演 ■6980日元



本作是一款面向宅男的美少女RPG游戏，讲述几位主人公为了守护游戏业界而展开冒险的故事。游戏的气氛以恶搞为主，《最终幻想》、《战争机器》、《美少女战士》等知名作品都在其恶搞范围内，即使在非常严肃的场合下也可能瞬间转变为欢乐的气氛。

本周：22 574 套　累计：22 574 套

↓4 闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 （NDS）

イナズマイレブン3 世界への挑戦！ スパーク・ボンバー

■2010年7月1日发售 ■Level-5 ■角色扮演　◆本周 24224套 ◆累计 804065套

↓5 战国 BASARA 3 （PS3）

战国 BASARA 3

■2010年7月29日发售 ■Capcom ■动作　◆本周 57021套 ◆累计 392064套

↓6 幻想传说 换装迷宫 X （PSP）

テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン X

■2010年8月5日发售 ■NBGI ■角色扮演　◆本周 16326套 ◆累计 152504套

↓7 超级马里奥银河 2 （Wii）

スーパーマリオギャラクシー2

■2010年5月27日发售 ■Nintendo ■平台动作　◆本周 16695套 ◆累计 775321套

8 上周7位 绘心教室 DS （NDS）

绘心教室 DS

■Nintendo ■2010年6月19日发售 ■益智 ■2800日元



本作是登陆在DSi WARE上的一款绘画软件，在广受玩家好评后精明的任天堂马上推出卡带版。相比原作，卡带版追加了新的绘画工具和模板，能让不懂绘画的人也可以画出优秀的作品，因而受到不少对绘画有兴趣的玩家的喜爱。只要耐心学完全部的教程，可以知道不少绘画的基础知识。

本周：13 142 套　累计：145 862 套

↓9 初音未来 女歌手计划 2nd （PSP）

初音ミク -Project DIVA- 2nd

■2010年7月29日发售 ■SEGA ■音乐　◆本周 12973套 ◆累计 314322套

↓10 朋友聚会 （NDS）

トモダチコレクション

■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■益智　◆本周 10443套 ◆累计 3409232套

本周的日本市场十分不景气，排行榜前50名的软件总销量也只有88万套，相比上周降低了约10%。不过《异世纪传说 R》算是一个例外，制作商很聪明地加入了《反叛的鲁鲁修 R2》和《超时空要塞 边境》这两部大人气作品，利用动画的人气和本系列不俗的素质取得了20万的好成绩。而其他游戏就显得有些不如人意，第三名的《超次元游戏 海王星》仅卖出了3万套。

2010年8月23日～8月29日

1 NEW 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 （PSP）

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

■Capcom ■2010年8月26日发售 ■模拟经营 ■3800日元



本作是《怪物猎人》的外传性作品，游戏的主要目的和《动物之森》等同类游戏相似，需要玩家完成各种村民的委托，让村子逐渐繁荣壮大。除了普通的经营模式外本作还收录了狩猎模式，玩家可以和原作中的各种强敌战斗，体验到和原作完全不同的狩猎。

本周：256 076 套　累计：256 076 套

2 NEW 皇牌空战 X2 联合突击 （PSP）

エースコンバット X2 ジョイントアサルト

■NBGI ■2010年8月26日发售 ■射击 ■4980日元



本作一改系列的传统，把游戏舞台转向现实世界，使游戏的投入感大增。游戏的多人模式十分丰富，除了普通的Ad-hoc对战和联网模式外，还收录了多人合作战役这个新模式，在该模式中会以玩家的人数编成小队，各小队之间需要互相合作才能保证完成任务。

本周：57 785 套　累计：57 785 套

↓3 Wii 聚会 （Wii）

Wii パーティ

■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智　◆本周 54673套 ◆累计 859732套

↓4 异世纪传说 R （PS3）

Another Century's Episode R

■2010年8月19日发售 ■NBGI ■动作　◆本周 28354套 ◆累计 248203套

5 NEW 薄樱鬼 随想录 携带版 （PSP）

薄樱鬼 随想录 ポータブル

■Idea Factory ■2010年8月26日发售 ■文字冒险 ■4800日元



本作是《薄樱鬼》FAN DISC的移植作品，游戏讲述新选组的队员们和女主人公之间的恋爱故事。由于是一款女性向游戏，因此在游戏中出场的男性角色无一例外都十分美型，游戏画面也针对PSP版做出了一些微调，对女性玩家有不小吸引力。

本周：24 469 套　累计：24 469 套

↓6 闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 （NDS）

イナズマイレブン3 世界への挑戦！ スパーク・ボンバー

■2010年7月1日发售 ■Level-5 ■角色扮演　◆本周 12889套 ◆累计 816954套

→7 超级马里奥银河 2 （Wii）

スーパーマリオギャラクシー2

■2010年5月27日发售 ■Nintendo ■平台动作　◆本周 11977套 ◆累计 787298套

→8 绘心教室 DS （NDS）

绘心教室 DS

■2010年6月19日发售 ■Nintendo ■益智　◆本周 10301套 ◆累计 156163套

↓9 幻想传说 换装迷宫 X （PSP）

テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン X

■2010年8月5日发售 ■NBGI ■角色扮演　◆本周 9371套 ◆累计 161875套

↓10 战国 BASARA 3 （PS3）

战国 BASARA 3

■2010年7月29日发售 ■Capcom ■动作　◆本周 8834套 ◆累计 400898套

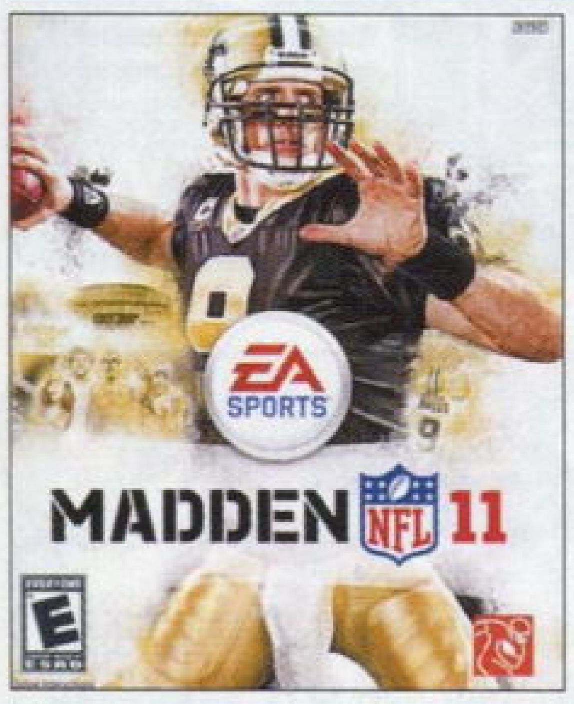
受掌机上的几款《怪物猎人》的影响，《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》的首周销量一鸣惊人，以25万套的成绩在销量榜上遥遥领先，其中购买者不乏一些女性玩家和年龄较小的学生群体，相信本作在《怪物猎人 携带版 3rd》发售前会持续热卖。《皇牌空战 X2 联合突击》由于加入了全新的合作模式，首周销量相比前作也有明显提高。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年8月15日～2010年8月21日



1 麦登橄榄球 11 X360

Madden NFL 11

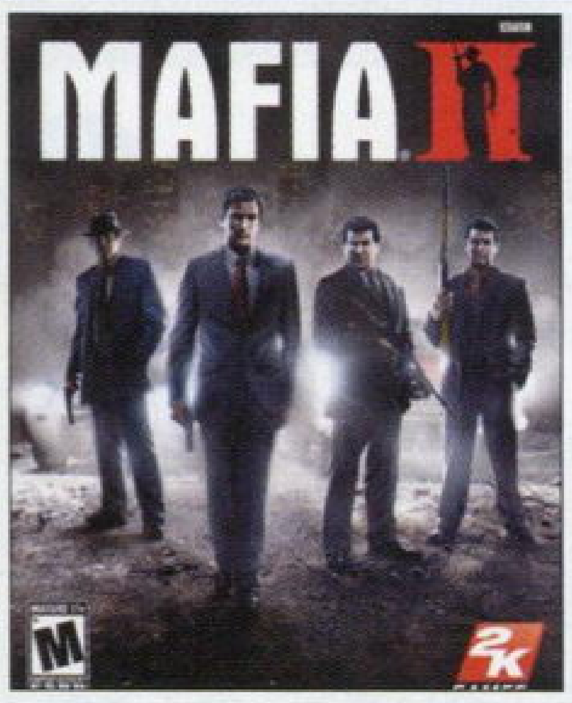
■EA ■2010年8月10日发售■体育■上周排位：1

游戏除了保留前作的模式外，还加入了全新的战术下达机制，在游戏中玩家可以像NFL教练一样给自己的队员下达各种指令，并根据场上的局面及时改变战术。新系统可以让玩家花更多的时间在比赛上，完成一场比赛只需要前作一半的时间。

本周：134 598套 累计：677 401套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	■EA ■2010年8月10日发售	■体育■上周排位：2	120388套	566036套	PS3
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售	■体育■上周排位：5	49624套	7269593套	Wii
4	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售	■平台动作■上周排位：7	30124套	1804725套	Wii
5	喋血双雄 2 伏天 Kane & Lynch 2: Dog Days	■Square Enix ■2010年8月17日发售	■动作射击■上周排位：—	29405套	29405套	X360
6	牧场物语 风之集会 Harvest Moon: Grand Bazaar	■MMV ■2010年8月17日发售	■模拟经营■上周排位：—	28861套	28861套	NDS
7	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty: Modern Warfare 2	■Activision Blizzard ■2009年11月10日发售	■主视角射击■上周排位：9	28255套	7750215套	X360
8	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售	■平台动作■上周排位：8	28003套	7366770套	Wii
9	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售	■动作■上周排位：10	27874套	5939133套	Wii
10	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009年11月17日发售	■音乐■上周排位：—	26375套	1703240套	Wii

2010年8月22日～2010年8月28日



1 黑手党 II X360

Mafia II

■2K Games ■2010年8月24日发售■动作■上周排位：—

本作是《黑手党 失落的天堂》的正统续作，将带领玩家进入虚构的美国城市“帝国湾”，在此体验一个有关黑帮家庭的扣人心弦的故事，并将其中的友谊、忠诚、背叛都表现的淋漓尽致。虽然游戏在一些细节的设定上存在或多或少的缺点，但还是一款不可多得的好游戏。

本周：102 177套 累计：102 177套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	■EA ■2010年8月10日发售	■体育■上周排位：1	95057套	772458套	X360
3	麦登橄榄球 11 Madden NFL 11	■EA ■2010年8月10日发售	■体育■上周排位：2	74538套	640574套	PS3
4	黑手党 II Mafia II	■2K Games ■2010年8月24日发售	■动作■上周排位：—	70615套	70615套	PS3
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售	■体育■上周排位：3	50910套	7320503套	Wii
6	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售	■平台动作■上周排位：4	32410套	1837135套	Wii
7	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售	■平台动作■上周排位：8	31641套	7398411套	Wii
8	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售	■动作■上周排位：9	30791套	5969924套	Wii
9	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty: Modern Warfare 2	■Activision Blizzard ■2009年11月10日发售	■主视角射击■上周排位：7	29722套	7779937套	X360
10	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009年11月17日发售	■音乐■上周排位：10	29636套	1732876套	Wii

新作打榜

随着秋天的到来，日本各地的购买热潮也渐渐散去，导致一些如《绘心教室DS》的老面孔出现在排行榜中。《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》借助原作《怪物猎人》的高人气和讨人喜爱的小猫形象，吸引不少玩家购买，首周25万套的成绩对于这种小成本游戏来说实属不易，PSP的硬件销量也因此相比上周提升了近一倍。美国市场方面，由于《麦登橄榄球 11》和《黑手党 II》等大作的出现，在一定程度上扭转了Wii平台上的游戏一枝独秀的局面。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年8月16日～8月22日			
14	NDS	俄罗斯方块聚会	2010.8.5
20	NDS	光之美少女 化妆收藏	2010.8.5
21	NDS	变身公主偶像	2010.8.19
28	PSP	真・翡翠之雫 绯色的欠片2 携带版	2010.8.19
31	PSP	尸骸聚会	2010.8.12
2010年8月23日～8月29日			
11	PSP	二世之契	2010.8.26
18	PS3	超次元游戏 海王星	2010.8.19
32	PS3	喋血双雄 2 伏天	2010.8.26
33	PSP	樱花樱花	2010.8.26
37	NDS	和裴勇俊学韩语 DS	2010.8.26

游戏的舞台在日本的战国时代，讲述主人公白羽真奈是一名普通的女高中生，因为日常生活突然发生了变化，被带到了战国时代。在这里遇见了效忠于上杉政虎的轩辕众一行，从而和各位帅哥展开一段奇妙的爱情故事。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年8月15日～2010年8月21日			
14	PS3	喋血双雄 2 伏天	2010.8.17
19	PSP	伊苏 7	2010.8.17
20	PS2	麦登橄榄球	2010.8.10
22	PS3	荒野大救赎	2010.5.18
27	X360	美国大学 橄榄球 11	2010.7.13
2010年8月22日～2010年8月28日			
11	NDS	口袋妖怪 心金・银魂	2010.3.14
12	X360	荒野大救赎	2010.5.18
17	PS3	战神III	2010.3.16
24	X360	美国大学 橄榄球 11	2010.7.13
27	Wii	麦登橄榄球 11	2010.8.10

《伊苏7》是累计销售超过380万的“《伊苏》系列”最新作，讲述冒险家亚特鲁在新的舞台中和“五氏族”之间发生的各种离奇事件。本作除了保留简单的操作与爽快动作相结合的特色外，还加入了组队要素，新老玩家都能在本作中感受到不同的乐趣。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	8月16日～8月22日	8月23日～8月29日
1	PSP	1 474 170台	27 554台	55 112台
2	Wii	1 074 567台	18 145台	15 989台
3	PS3	1 108 906台	29 433台	25 053台
4	NDSi LL	889 998台	21 179台	19 010台
5	NDSi	677 915台	20 030台	17 057台
6	NDSL	459 231台	4 012台	3 925台
7	X360	154 667台	3 842台	2 665台
8	PS2	61 302台	1 366台	1 358台
9	PSPgo	48 257台	631台	836台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月15日～8月21日	8月22日～8月28日
1	PS2	52 249 772台	9 910台	10 448台
2	NDS	48 705 111台	109 778台	99 411台
3	Wii	34 618 317台	68 001台	93 397台
4	X360	24 624 924台	103 976台	98 465台
5	PSP	19 661 020台	18 502台	20 246台
6	PS3	14 864 757台	61 284台	63 041台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量



GOLDEN EYE

游戏转型，总是会伴随着各种不同的声音，哪怕做得再好，也会受到系列原FANS或多或少的质疑。我们一方面在要求着改变、要求着进化，却在厂商某次迈了稍微大了一点的步子之后感到无法忍受。这种绝对的进化（或者说是变革），尤其是发生在经典的大作身上，大多是慎重而且有把握的，自然有系列根基的有意缺失，却也是为了更自由地向前发展，比如《生化危机4》。而最近《银河战士 另一个M》就带给了系列玩家全新的感受。

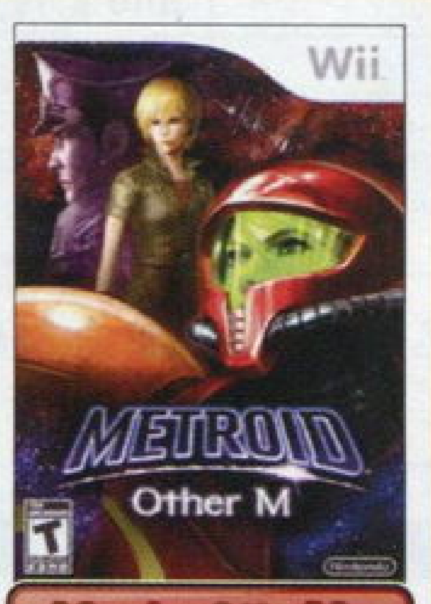
最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×2

银河战士 另一个M



热血推荐

推荐玩家人群

●所有动作游戏爱好者。●喜欢解谜游戏的人。●追求战斗爽快感的人。

总分 25

■另一个M，另一个游戏。

洛克

游戏给人最直观的印象便是“革新”，和Team Ninja小组合作后，本作战斗系统的变化用“翻天覆地”来形容一点都不过分。“特殊攻击”、“紧急回避”等动作要素的引入使战斗的节奏感和表演力度都得到不小的提升。而最大的变化要数“瞄准模式”的加入，游戏中不同敌人的打法也完全不同，只有了解敌人的弱点，并针对敌人的弱点部位进行重点打击才能有效杀敌，虽然初上手的玩家或许会对该系统感到不适应，不过习惯之后就会了解到该系统的魅力所在。

说完战斗系统，再来看看系列的精髓——解谜要素在本作中的表现，虽然解谜要素贯穿了主线流程，但精心设计的迷宫完全不会让玩家感到厌烦，很多隐藏道具的设计十分巧妙，即使在地图上看到隐藏道具的大致位置，也要损耗不少脑细胞才能获得。

“大家来找茬”似的强制调查算是本作的最大败笔，在游戏中很多地方会要求玩家在一个大的惊人的场景里找一处可疑的东西，而这往往没有任何提示，有时会让人郁闷的想摔手柄。



纱迦

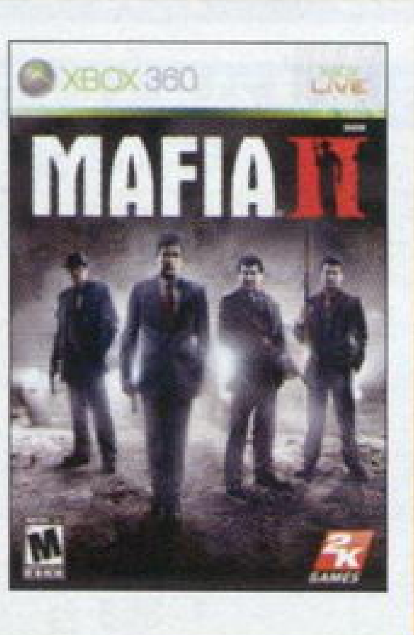
游戏最大的缺点就是剧情，萨姆斯从一位酷姐变成了生厌的话痨，剧情估计比之前系列所有作品之和还要多。而游戏的人物建模和动画效果一般，过多的剧情完全成为扣分点。武器解锁方式也不如过去那么有说服力，过多的同伴如今看来完全是多余的。但除了上述缺点之外，游戏其他方面表现不错。从2D到3D，从主视角射击到动作游戏，玩过之前任何作品的玩家定然能找到不同于以往的乐趣。传统的探索和装备升级要素依然保持，加上又有不俗的画面表现力，没理由不玩。

九兵卫

游戏的画面比Wii上之前的《银河战士》略有进步。原以为和Team Ninja的合作会让本作的战斗系统大放异彩，没想到流程中真正为难各位玩家却是那些一个接一个的解谜要素，动作性则主要体现在各种跳跃以及回避上。虽然游戏可以自由切换第三人称与第一人称视角，但老玩家要想适应本作的操作习惯还是得花上点时间，最传统的玩法也是最省力的玩法。本作不管是CG剧情的数量还是对萨姆斯本身的刻画都达到了系列之最，相信FANS会比较满意。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Metroid：Other M■动作■2010年8月31日■1人■无对应周边

黑手党II



推荐玩家人群

●经典黑帮电影爱好者。●喜欢漂亮画面和直线式流程的人。●对美国二十世纪四五十年代的文化有兴趣的人。

总分 22

■也许它只想成为一部向经典致敬的黑帮电影。

雷电

首先，如果你以玩沙盘游戏的心力投入到本作之中，玩后会有80%的失望，因为它只是一个可以在有着数条街道的城里开车的剧情向直线型动作冒险游戏；其次，如果你希望本作能达到《教父》、《好家伙》等等它借鉴的电影的高度的话，那纯属妄想；最后，你只期望它能还原出经典电影中几幕桥段的话，那或许还可以，只是仍旧不要期望太高，因为它虽然有了电影的运镜和讲述方式，但是它没有马龙·白兰度、罗伯特·德尼罗这样的天才演员，只有一个个外形相似的躯壳和做事方式相仿的、通过动作捕捉得到的衣服会摆动的黑帮跑腿人。你没有成为只手遮天的教父级人物，你只能体验黑手党提心吊胆的生活，告诉你那为非作歹的所谓自由并非想象中的美好，这还挺发人思考。中后期开始出现明显的赶工痕迹让剧情漏洞百出。画面引擎非常棒，城市美丽程度堪称一流，可是和《GTA》比，这是一个死城，AI和各种细节相差太多，空有一个美丽的躯壳，被落后于时代的战斗、收集系统和AI死死地拖住后腿。



纱迦

看似是与《GTA》类似的游戏其实开放性并不强，没有支线任务，城市也不大，总共十五章，每一章只有一两个任务，路上开车时间也太长。其实游戏中很多细节做得还是不错的，例如可以对车的各个部分进行改装，警察不仅会对杀人越货这样的事情严惩不贷，超速、撞车后逃逸也会被追捕，而且法律面前人人平等，NPC犯法一样挨子弹。如果你玩过前作并对这类题材的游戏感兴趣，或者喜欢能随意驾驶的游戏，那么本作还是值得一玩的。

胜负师

按照一款以剧情为主的动作射击游戏来说，本作各方面表现还算不错，画面、音乐让人满意，射击系统马马虎虎，流程长度适中，黑帮故事讲得也有滋有味。但是坏事就坏在他是以一个沙盘游戏的模子做出来的没有支线任务的单线程作品，点对点的开车过程如果没有美丽的街道衬托，那漫长得简直要了人的命，很多沙盘游戏有的东西本作都想做出来，可是徒有其表没有用武之地。可能是制作经费或游戏开发管理问题，对游戏各方面的投入度明显不平衡。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■2K Games/2K Czech■Mafia II■动作■2010年8月24日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

皇牌空战 X2 联合突击



推荐玩家人群

●飞行射击游戏爱好者。●想和朋友联机在空中翱翔的人。●等待家用机系列新作的系列FANS。

热血推荐

总分 25

■合作模式带来全新空战体验

洛克

PSP 上的《皇牌空战》新作，本次最大的改进就是加入了多人合作模式，最多可以进行 4 人联机合作过关，关卡基本都是为联机设置的，多人合作进行任务的乐趣十足，一些关卡还设置了单机模式和联机模式，关卡配置完全不同。是近期 PSP 上不可多得的佳作。PSP 的操作硬伤可以算是个小缺点。

雷电

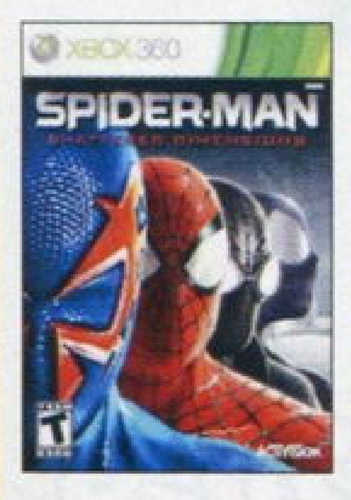
扮演王牌机师在日本、欧洲和中东展开激烈的战斗，不同的操作方式适合新手和老玩家，难度选择也照顾新手，第一次玩该系列也有很大的乐趣。多人合作模式也是一次全新的尝试，最多四人同时进行任务，不同的配合会让相同的关卡出现各种变数。战斗中的各种紧急事件让游戏临场感十足。

脆薯条

本作最大的改动就是可以联机任务，不过其它方面改动不大。任务虽然一如既往的好玩，但是没什么创新，保护友军，敌人某些攻击必须在特定高度才能躲过，钻隧道炸开关等等这些关卡让人感觉仿佛在玩前几作。一个再好吃的料理，吃多了也会腻味，所以还是希望它的下一作能做出更大的改革。

■PSP■UMD■NBGI■エースコンバットX2 ジョイントアサルト■射击■2010年8月26日■1~8人■无对应周边

蜘蛛侠 破碎次元



推荐玩家人群

●想在一款游戏中体验到不同类型动作游戏的人。●要求不高的动作游戏玩家。●超级英雄迷。

总分 23

■蜘蛛侠爱好者的盛宴。

洛克

这次的蜘蛛侠可谓是惊喜之作，四个蜘蛛侠不仅能力有差别画面风格也截然不同，系统借鉴了很多热门游戏，其中 Noir 蜘蛛侠最为出色，他的部分完全可以当成一款潜入类游戏。各个蜘蛛侠的战斗风格都有微妙的差别，几个 BOSS 也很有特点。可惜关卡过于冗长，机关及场景重复度有点高。

纱迦

对于这种游戏来说，只要画面还过得去，游戏不太难，要素略微丰富一点，能让人轻松玩下去，评价就不会太低。集合不同世界蜘蛛侠的点子很有噱头，单线过关式的设计很明智。动作和升级要素中规中矩，4 种不同的画面风格是游戏的最大特色。缺点是耐玩度不足，若不追求成就和奖杯就没动力了。

雷电

四个不同时代不同风格的蜘蛛侠出现在同一个游戏中，不同的行动能力在不同的画面风格和不同要求的关卡中给玩家带来四种不同的感受，让你感觉同时在玩四个游戏，各自之间又有着各种联系和相似之处，这种穿越的感觉非常新鲜。可惜操作性有些问题，判定太宽松，场景卡人的小 BUG 较多。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Activision/Beenox Studios■Spider-Man: Shattered Dimensions■动作冒险■2010年9月7日■1人■无对应周边

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村



推荐玩家人群

●《怪物猎人》的粉丝。●喜欢经营类休闲游戏的玩家。●想要养成《MHP3》中狩猎猫的人。

总分 23

■《动物之森》版《怪物猎人》。

八重樱

游戏在很大程度上借鉴了《动物之森》的系统，玩家每天所需要做的事情就是在村子中采集道具以及和同伴组队完成任务。作品整体洋溢着令人满足的治愈感，不需要复杂的操作即可达成目标，是放松心情时的不二之选。缺点是采集类任务过于单调，可能会让某些猎人们感到缺乏激情。

晴天

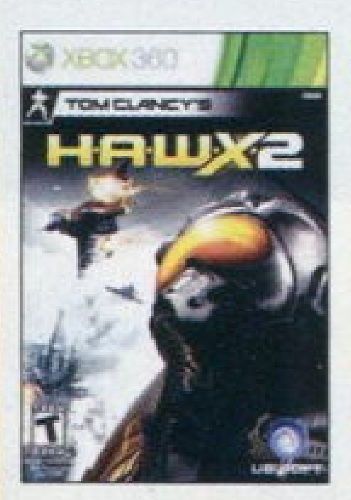
本作用两个字概括就是"悠闲"，没有深奥的系统和《MH》正统作品中的打打杀杀，只需和可爱的艾鲁猫悠闲地度过每一天就好了，没事可以钓钓鱼、捉捉虫，或者骑着小猪在村里闲逛，一天的时间全由自己安排。如果已经对正统作品的杀戮世界感到疲惫，不妨就到本作的艾鲁村里休息一下吧！

洛克

本作的最大卖点就是各种讨人喜爱的狩猎猫，相信不少女性玩家会心甘情愿的掏钱购买。只可惜游戏的经营模式的重复性过高，熟悉后完全可以不看屏幕完成大部分操作。游戏的狩猎任务难度太低，往往只要派遣一群狩猎猫上去对怪物进行一阵围殴就能搞定，使人没有重复挑战的兴趣。

■PSP■UMD■Capcom■モンハン日记 ぽかぽかアイルー村■模拟经营■2010年8月26日■1~4人■无对应周边

鹰击长空 2



编辑评分

8

7

总分 22

雷电

本作画面整体效果比初代有所进化，环境细节很逼真。拥有汤姆·克兰西系列代表性的高科技特色，玩家可以驾驶世界上最先进的飞机在空中展开激战，无人驾驶飞机在潜入任务中给玩家带来与众不同的感觉。除了战斗任务外，还加入了一些诸如探测器寻人的高科技环节做调剂。可惜战斗节奏稍慢。

■PS3/X360■Ubisoft■Tom Clancy's HAWX 2■射击■2010年9月3日

超次元游戏 海王星



编辑评分

6

6

总分 17

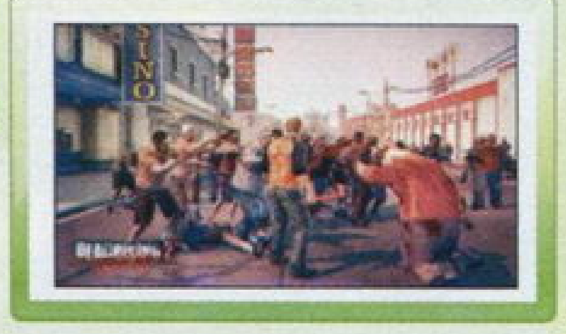
纱迦

把游戏业界美少女化的点子很有趣，不过游戏本身就不怎么有趣了。整体节奏偏慢，读盘时间长，战斗平衡性差。再加上迷宫设计得很失败，任务又单调，打着打着就昏昏欲睡。自定义必杀技画像的点子颇有新意，声优和人设的表现也不错，纯粹的日式美少女游戏爱好者能在游戏中找到些许乐趣。

■PS3■Compile Heart■超次元ゲイム ネプテューヌ■角色扮演■2010年8月19日

丧尸围城 2 CASE 0

推荐玩家人群



●丧尸游戏爱好者。●重口味暴力玩家。●对性价比要求很高的人。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

虽然只是一个仅售 400 点的下载游戏，但是游戏内容颇为丰富，不但可以反复游玩，而且有 6 种结局。游戏的系统和 2 代基本一致，可以将其当成 2 代的体验版，不过游戏内容可比体验版多太多了。玩家的记录还可以继承到正式的 2 代之中，只是最高 5 级的限制实在太令人不爽了！

■X360■Capcom■Dead Rising 2: Case Zero■400 MSP■动作■选择游戏人数

SHANK

推荐玩家人群



●想重温复古2D横轴卷游戏的玩家。●喜欢B级片和西部风的玩家。●有条件和朋友一起双打的玩家。

购买推荐度 ★★★☆☆

胜负师

仅看预告片，本作的确貌似下载游戏神作，但成品只能算是及格。三四个小时的流程不算太长，但杂兵战部分过于重复，再加上简单战术远实用于花哨的连续技，很容易让玩家产生单调的感觉。BOSS 战设计还算可以，但因为打法固定，重复价值低。可以双打但不能联机是最让人遗憾的地方。

■PS3/X360■EA■SHANK■117港币■动作■1~2人

怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	日版
	2010年12月1日 1～4人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

自从《怪物猎人 携带版 3rd》（以下简称《MHP3》）在 3 月份公布后，无论是国内玩家还是日本玩家都对本作抱有浓厚的兴趣。日前 Capcom 终于公布了本作的发售日——12 月 1 日！没错，这款万众期待的游戏还有 3 个月的时间就要和我们见面了，而 Capcom 也准备在日本举办一些活动为其造势。本次前线将用 8 页的特大篇幅给大家介绍一下本作的相关情报，各位猎人，准备好了吗？

文 洛克 美编 anubis





12月1日！大狩猎时代再次来临

新的威胁！雷狼龙攻击方式介绍

甩尾攻击



战斗中雷狼龙会突然跳起，利用尾巴拍击地面攻击身后的敌人。由于尾部末端的体积很大，攻击时是否会引发地震效果还不得而知，但可以肯定这招的攻击范围不小，会成为新手猎人的一个噩梦。





雷狼龙

在《MHP3》中新登场的怪物，属于牙龙种。据目击过雷狼龙的猎人描述，它潜伏在溪流的密林深处，拥有非常发达的四肢，前端尖锐的利爪让人不寒而栗，在战斗中雷狼龙会使用巨大的身体和强大的力量对敌人发动猛攻。据说它的攻击方式会使大地都为之震撼，这个新怪物想必会成为猎人们在游戏中的强劲对手，下面就让我们看看它究竟有什么攻击方式。

身体叩击



使用这招时，雷狼龙会缓慢把上半身后仰来积蓄力量，之后会使用它巨大的身体压下，不幸中招的猎人都会像被狂风吹走的沙子一样被抛飞。从说明中可以看出此招攻击力不俗，没有意外的话相信这招还会附带地震效果，对近战猎人绝对是一大考验。

突进



攻击前雷狼龙会盯着敌人，然后利用发达的四肢快速朝敌人的方向突进。从图片上看这招和飞龙种的龙车性质差不多，确认目标后雷狼龙会以极快的速度朝目标撞去，只要不向炎王龙的龙车那样带有追向性，相信不会有太大威胁。

连续前脚攻击



在战斗中如果发现雷狼龙抬起上半身，那就预示着它要使用连续攻击了，此时它会使用前足左右交替不停地拍击地面，从雷狼龙锐利的尖爪和硕大的体型看来，此招的攻击力一定不低，即使使用武器防御，也会因为连续被攻击而消耗大量耐力，猎人们又将如何应对这招呢？

新要素 “怪物耐力”系统

在《MH3》中大受好评的“耐力”系统在本作中也被保留下来，在《MH3》中所有怪物都有一个耐力值，当怪物的耐力值下降到一定程度后，怪物就会进入“疲劳”状态。在狩猎过程中随着时间流逝，怪物的耐力也会随之降低，活用这个系统可以让狩猎变的更加轻松。

新的冒险地点 溪流地图完全公开！





▲在这美丽的地方会不会有什么怪物埋伏在此处，伏击放松下来的玩家呢？

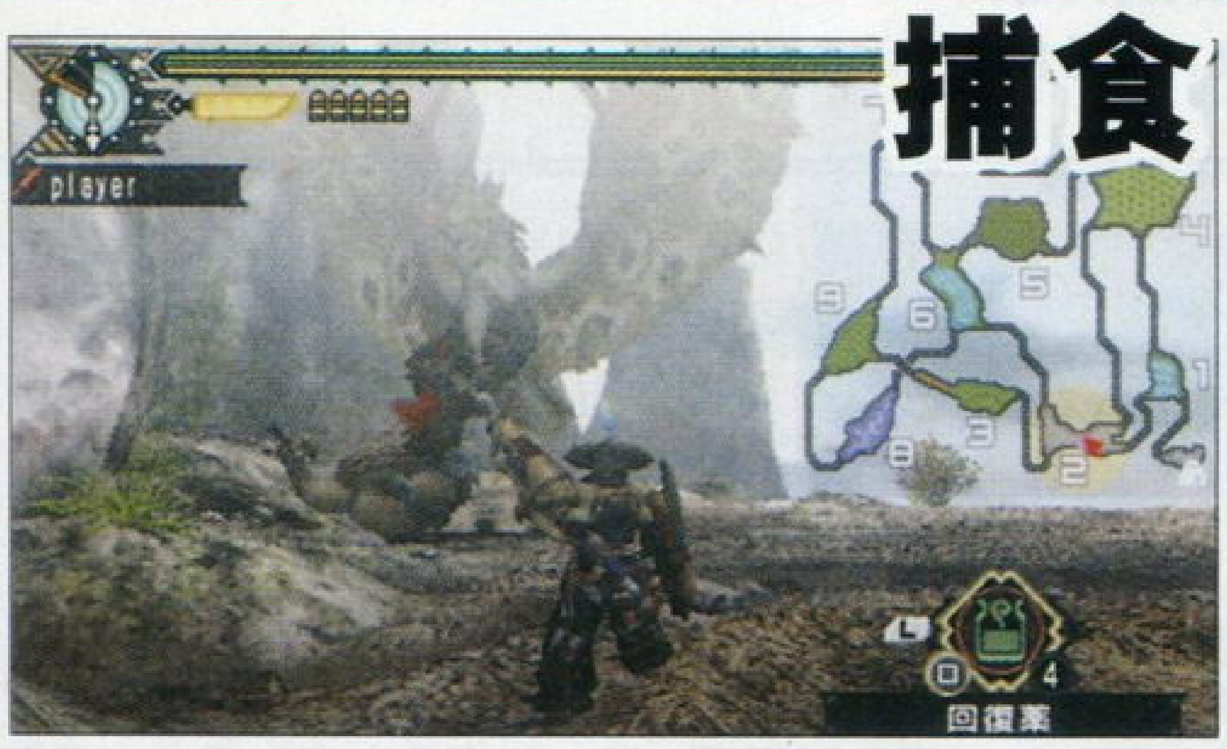
溪流是在本作中首次登场的新地图，溪流的景色十分宜人，良好的生存环境也让溪流成为很多物种的栖息地。本次制作商终于公布了全部地图，溪流一共有九个区域，构造和《MHP2》中的“密林”极为相似，都由森林、洞窟和水边区域组成，从目前公布的情报来看，新公布的怪物钝翼鸟、铠熊和雷狼龙等新怪物都是在该地图中才会出现。

怪物的状态变化



怪物的奔跑、攻击等行为都会降低它们的耐力值，当耐力值下降到最低点时，怪物会进入疲劳状态。怪物如果出现流口水、发呆的次数变多等异常行为，很可能就是进入疲劳状态。在该状态下的怪物行动速度会下降，也无法使用一些强力招式，比如火龙会无法吐出火球、使用龙车时会摔倒。

捕食



大型怪物进入疲劳状态后会换区，通过捕食其他小型怪物回复耐力，如果让怪物捕食成功，怪物的耐力值将会完全回复。因此在狩猎过程中要使用道具标记好怪物的位置，事先前往该地点阻止怪物捕食。

狩猎猫新情报公开！

狩猎猫是为了让一些不方便联机的玩家也能体验到和同伴一起狩猎的乐趣而加入的系统，在执行单人任务时玩家可以带着自己培养的狩猎猫一起出发。在本作中狩猎猫系统再次进化，下面就让我们一起看看这些可爱的猫猫有什么精彩表现吧。



和《猫猫村》的联动！

本作能和在8月26日发售的《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》进行联动，如果记忆棒中有《猫猫村》的存档，在游戏中就可以得到一件特殊的狩猎猫装备，系列的FANS们不要错过。

《MHP3》狩猎猫系统简介

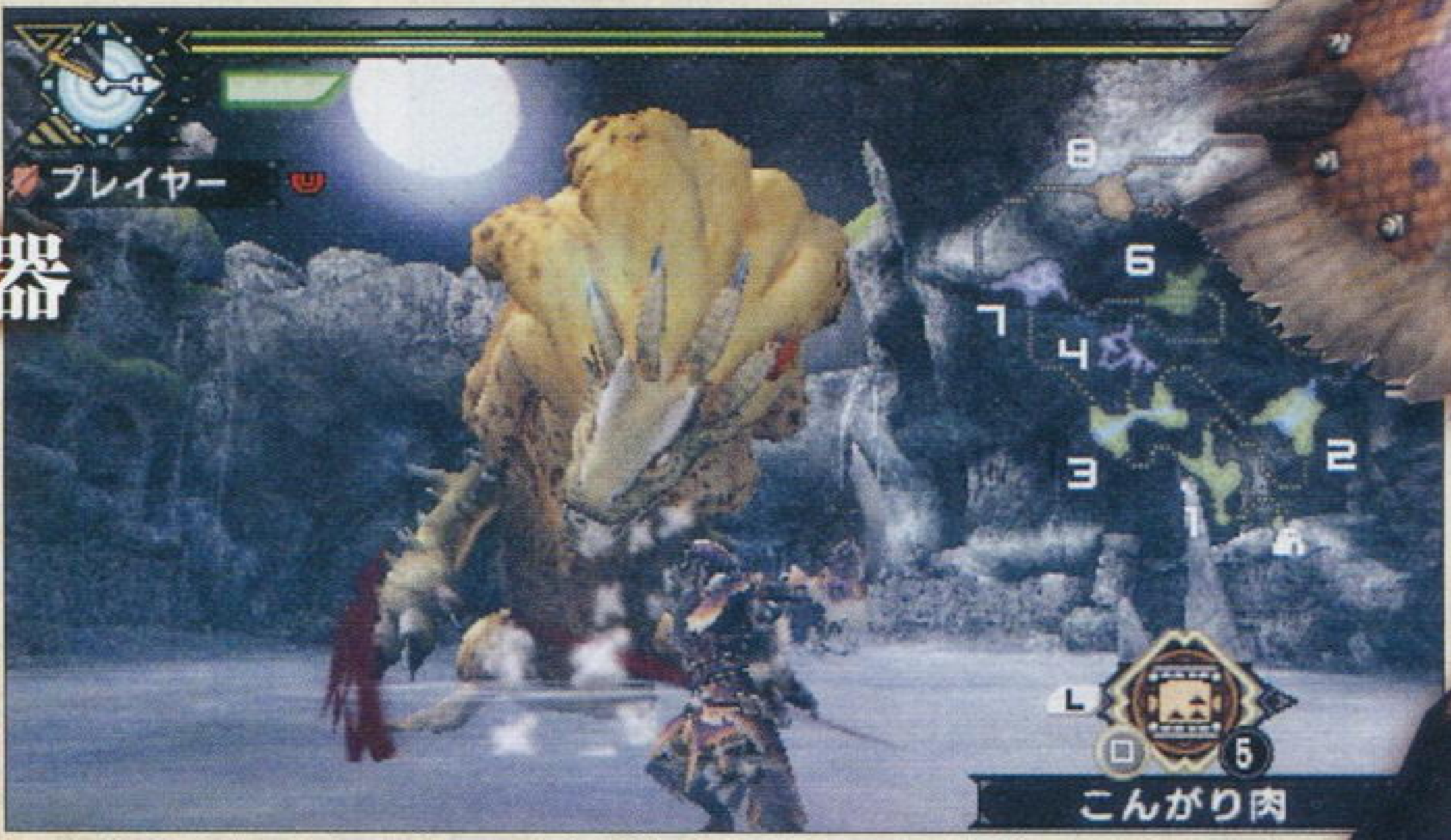
◎能最多携带两只狩猎猫参加任务。
◎根据狩猎猫的种类不同，它们在任务中的行动方式也有所不同。
◎可以给狩猎猫装备武器、头部防具和身体防具增加它们的能力。
◎狩猎猫的装备和猎人的装备制作方式会有所差异，具体如何制作，估计要到游戏发售后才能知道了。

全新能力！12种武器完全介绍

下面终于进入本次前线的重头戏——武器篇。本作的武器系统极其厚道，不仅在《MH3》的基础上对武器进行不同程度的强化，还把《MH3》中取消的武器再度加入，使本作的武器种类达到了前所未有的高度，下面就让我们一起看看这12种武器的具体能力吧。



片手剑



▶片手剑是惟一一种能使用跳跃攻击的武器，其超高的机动性能让玩家轻松的回避敌人的攻击。

能力全面的武器

绝大多数时候片手剑是给新手猎人使用的入门武器，片手剑最大的特点便是它非常轻便，在战斗中不仅可以利用多段连击灵活的改变战术，还能在危急时刻使用盾进行防御，此外在拔刀状态下能使用道具这点也是很多新手玩家喜欢片手剑的原因。不过片手剑的缺点也十分明显，那就是物理输出太低，到了上位任务后片手剑一般作为打异常状态的武器使用。本作的片手剑和《MH3》相比没有太大变化，不过针对前作的不足，本作增加了大量的火属性和雷属性的片手剑。

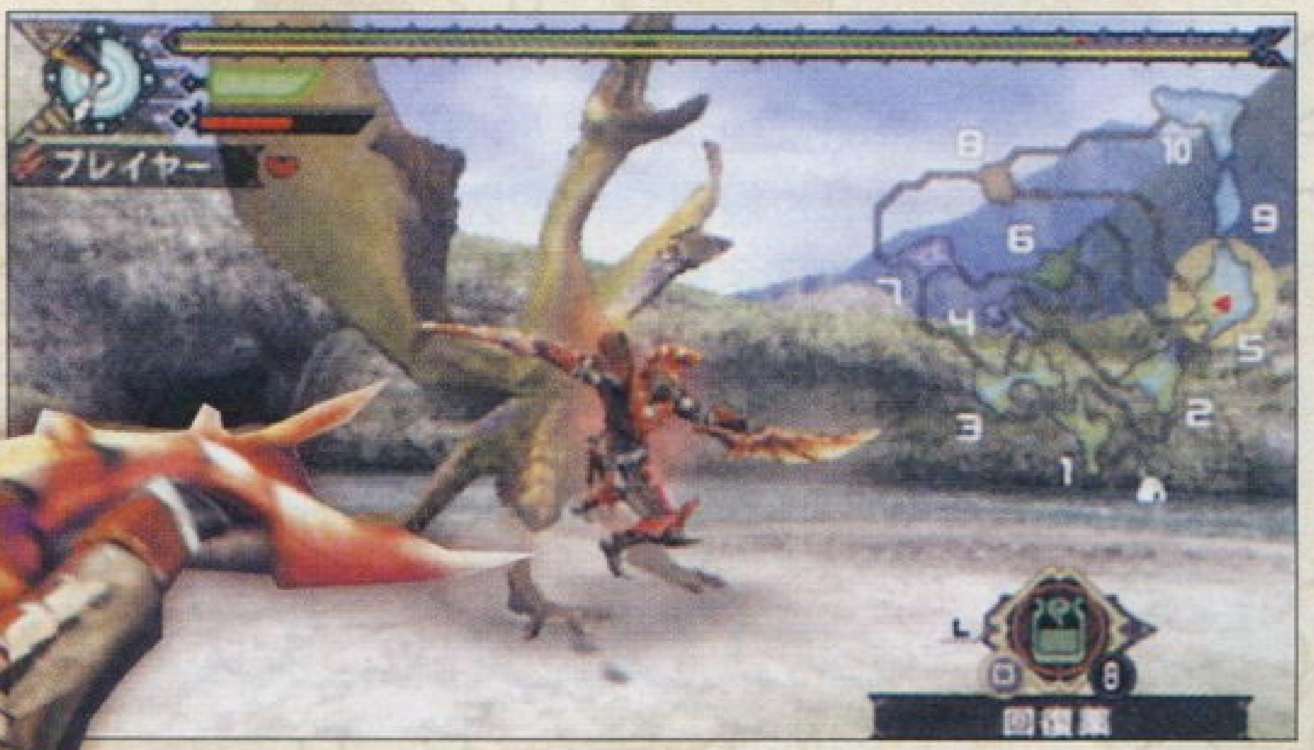
攻守兼备 非常适合初学者使用

武器特点

◎攻守兼备，非常适合初学者使用。
◎在拔刀状态下可以使用道具。
◎能使用各种连击，攻击的灵活性很高。
◎能随时使用回避中断攻击，掌握后非常安全。
◎特殊技能盾击和背打，可以削减怪物的耐力值，如果攻击到怪物头部会蓄积眩晕值（积累一定程度后怪物进入眩晕状态）。



▲本作加入了"背打"攻击。背打必须紧接在盾攻击后方可发动，这两种攻击都能削减怪物的耐力。



本作最大的改变就是加入了"鬼人槽"，在"鬼人化"状态中攻击敌人会增加"鬼人槽"的能量，能量蓄满后自动进入"鬼人强化"状态，在该状态下不仅角色的攻击力和回避力得到强化，还可以使用特殊的"鬼人连斩"。此外，在该状态中还有一个"鬼人回避"的新动作，加长了回避距离和无敌时间，如果搭配技能"回避性能"，相信在实战中非常有用。

双剑



攻击速度快 能使用丰富的连击

武器特点

◎拥有独有的"鬼人化"状态，输出是所有近战武器中最高的一种。
◎在鬼人化状态下耐力会徐徐消耗，耐力降至最低时强制解除鬼人化状态。
◎在鬼人化和鬼人强化中可以使用鬼人回避，无敌时间和回避速度相比普通状态提升不少。
◎在鬼人强化中可以使用鬼人连斩，利用此技能可以有效攻击怪物的弱点部位。
◎部分攻击和回避动作会消耗鬼人槽。
◎由于对站位的要求比较高，不适合新手玩家使用。



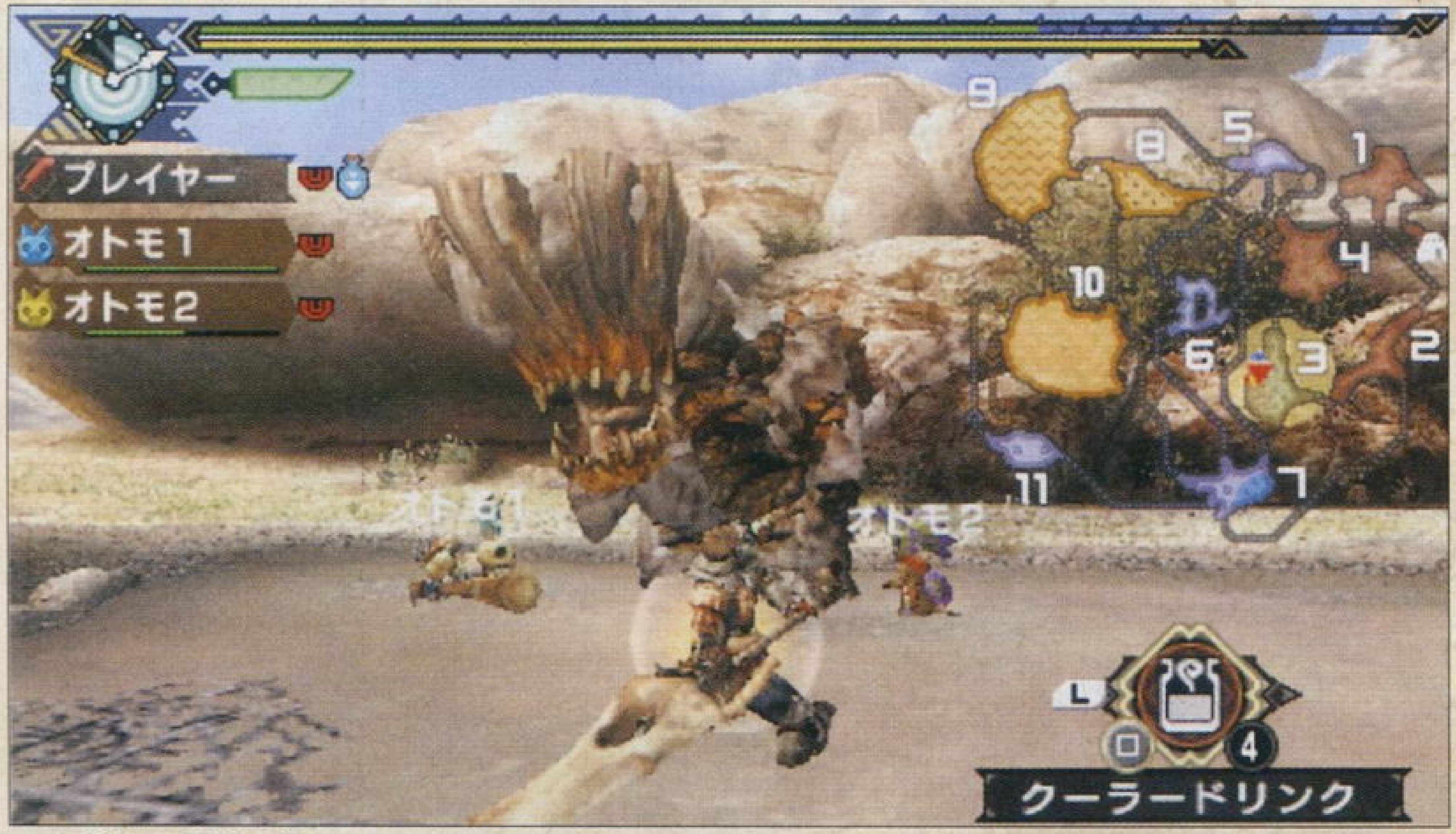


双剑特有的多段攻击使它成为最爽快的武器，最大的特点是可以消耗耐力值进入"鬼人化"状态。在该状态下猎人不仅可以使用独有的鬼人连斩，还带有抵抗风压的特殊效果，这也使双剑成为除太刀之外最受玩家欢迎的近战武器。不过双剑的优缺点也十分明显，拥有高输出的同时也有攻击距离短、在一些连续攻击中无法中断攻击等致命缺点。本作里双剑的"鬼人化"被大幅修改，加入特殊的"鬼人槽"。在"鬼人化"状态中攻击敌人将会增加"鬼人槽"的能量，当"鬼人槽"的能量蓄满后角色可以进入"鬼人强化"状态，期间"鬼人槽"的能量会徐徐消耗，降至最低时自动解除该状态。在该状态下不仅角色的攻击力和回避力得到强化，还可以使用特殊的"鬼人连斩"，鬼人连斩的详细情报尚不明确。

大剑

利用压倒性的力量打倒敌人

大剑的最大魅力在于它的蓄力攻击，大剑的蓄力攻击是所有近战武器中一击威力最高的攻击方式，如果运用得当可以一次性给予怪物巨大伤害。本作沿用了《MH3》中大剑的细节设定，可以在攻击后接上蓄力攻击，这种蓄力攻击的威力比普通拔刀蓄力攻击更强。不过大剑在拥有高攻击力的同时，也有攻击速度慢、防御会损失斩味等缺点，适合已经熟悉游戏系统的玩家使用。



▲大剑的招牌技能蓄力攻击，本作蓄力斩取消了"蓄力到最大时自动出招"的设定，如果玩家蓄力过度，反而会导致蓄力斩威力的降低。此外，在蓄力过程中无法移动，想要灵活运用这招需要玩家下一番功夫练习。

武器特点

◎可以使用特有的蓄力攻击，本作蓄力斩取消了《MHP2》中"蓄力到最大时自动出招"的设定，如果玩家蓄力过度，反而会导致蓄力斩威力的降低。
◎由于大剑的灵活性不高，战斗的基本思路是"一击脱离"战术，不推荐新手使用。
◎能使用技能"敲击"，可以削减怪物的耐力值，如果攻击到怪物头部会蓄积眩晕值。
◎在危险时可以使用剑身防御敌人的攻击，防御性能比片手剑略强，不过防御时会消耗武器斩味。
◎由敲击连携的"强蓄力斩"不受蓄力过度限制，一旦蓄到最高威力就能保持到最后。



▲在《MH3》中加入的新技能「敲击」，如果攻击到怪物的头部能积累眩晕值，同时这招也拥有攻击速度快、范围广的特点，可以在战斗中作为连续技使用。

太刀

机动性强，攻击范围广。

太刀凭借它的高输出和超帅的外表，在《MH2》中就受到大量玩家的追捧。本作的太刀和《MH3》相比没有太大变化，除了继承前作中边砍边移动的特点外，还加入了能左右移动的"移动斩"，使用左右移动斩之后还可以继续向相应方向滚动一下，躲避距离极大，可以躲开怪物最经常使用的正前方攻击，使实战中的使用更加灵活多变。



▲只要运用好"左右移动斩"，即使是怪物的正面攻击也能轻松回避。





▲在《MH3》中加入的气刃大回旋斩，角色会挥舞太刀大步向前使出回旋斩，如果使用气刃大回旋斩成功命中敌人，会真正释放太刀的能力，此时刀身会闪出光。根据攻击次数不同，刀身所发出的光的颜色也有所不同。



武器特点

◎机动性高，攻击距离远，能使用丰富的连击。
◎消耗"练气槽"的能量可以使用大威力的气刃斩攻击敌人。
◎使用气刃大回旋斩可以提升太刀的能力，一共可以提升三次。

斩击斧

在《MH3》中新加入的武器，斩击斧可以在斧和剑之间变形，因此连击变化很多。斩击斧的攻击方式和太刀类似，靠高频率的物理攻击给予敌人连续打击。在斧形态攻击范围广，但攻击速度较慢。在剑形态下攻击速度较快，可以装填属性瓶攻击怪物，但持刀的移动速度很慢。斩击斧有一个属性槽的设定，在剑形态下装填各种属性瓶后，攻击就会带有属性瓶的附加效果，不过此时会消耗属性槽的能量，当属性槽的能量降至最低时斩击斧会强制变回斧形态，属性槽的能量在收刀状态下会徐徐回复，也可以通过在斧形态下攻击敌人快速回复。







武器特点

◎可以在斧和剑两种形态间自由切换。
◎在斧形态下能回复属性槽，在剑形态下攻击敌人将消耗属性槽。
◎能使用威力巨大的“属性解放攻击”。

能在两种形态中自由切换的新武器!



▶在剑形态下可以使用威力巨大的“属性解放攻击”。



▲在剑形态下的攻击动作会消耗属性槽，本作新增了毒和耐力两种属性瓶，其中毒瓶可以让怪物进入中毒状态，而耐力瓶可以减少怪物的耐力值，使怪物进入疲劳状态。

锤子

锤子拥有所有近战武器都无法比拟的巨大破坏力，其最大特点便是它的所有攻击都能积蓄眩晕值，可以在极短时间内让怪物进入眩晕状态，如果团队中有两名锤子手互相合作，几乎可以使怪物全程都处于眩晕状态中。本作中的锤子和《MH3》的特点完全一样，保留了新动作“横砸”和攻击怪物的头部可以消耗怪物的耐力值的设定。







武器特点

◎拥有较高的机动性，最大的优势在于可以一边蓄力一边移动。
◎锤子要攻击怪物的头部才能有效进攻，对使用者的操作水平有一定要求。
◎可以使用特有的蓄力攻击，蓄力时间越久攻击力越高。
◎攻击怪物头部可以快速消耗怪物的耐力值。
◎攻击附带眩晕值，是所有武器中能最快让怪物进入眩晕状态的武器。





使用技巧使敌人眩晕!

▶锤子的攻击全是打击效果，可以轻易放倒怪物。此外，锤子攻击怪物的头部可以快速消耗怪物的耐力值。



狩猎笛



武器特点

◎攻击的同时能积蓄音符，音符以特定的顺序组成乐谱时，画面上方的音符会发出特殊的光。
◎在音符发光的状态下演奏可以强化自己和同伴。
◎演奏时完成特定操作，可重复演奏，能短时间内大幅提升支援效果。
◎根据武器的品种不同，能演奏的音色也不同。
◎追加前后方攻击，能像大锤一样削减怪物耐力并产生眩晕效果。



◀在本作中狩猎笛将迎来全面进化，当玩家使用攻击时能积蓄音符，音符以特定的顺序组成乐谱时，画面上方的音符会发出特殊的光，此时演奏便可发挥乐谱功效。

演奏美妙的乐曲 支援同伴

狩猎笛类似其他游戏中的辅助道具，演奏的音乐可以为队友们增加各种强化状态，搭配“广域”、“笛子名人”等技能后可以大幅度强化队友，因此在组队狩猎中狩猎笛是最受欢迎的一种武器。狩猎笛在本作中的演奏系统有大幅变化，在本作中只要使用攻击就能积蓄音符，当音符以特定的顺序组成乐谱时再进行演奏，便可发动强化效果。此外，在本作中狩猎笛还追加了一种能攻击前、后方的新动作，使狩猎笛的攻击能力得到不小提升。

长枪



▲如铁壁般的防守一直是长枪引以为豪的能力，玩家可以在战斗中一边防御一边接近目标。

如同铁壁般的防守！

武器特点

◎由于只能针对怪物身上的某一个重点部位发动攻击，且移动速度慢，不适合新手使用。
◎拥有铁壁般的防御，防御怪物攻击时几乎不会崩坏体势。
◎防御的时候可以移动，移动时能防御来自前方的攻击。
◎防御中可以使用特定的招式反击。
◎能针对怪物的弱点进行重点攻击，在攻击后能往左、右、后三方向回避。

长枪凭借其独特的攻击模式、优越的回避能力和铁壁般的防守被很多老玩家所喜爱。和其他近战武器不同，由于长枪的攻击范围很小，只能针对目标身上的某一个重点部位进行打击，因此长枪对使用者的站位要求十分严格，初次使用的玩家会很不习惯。在本作中长枪加入了攻击后能往左、右、后三方向回避的新能力，并且取消了移动后产生的硬直。相信在回避性能上的加强能够改变以往长枪以防守为主的战斗风格。

铳枪

铳枪的使用方法和长枪类似，不同点在于因铳枪的枪身搭配了炮击能力，导致回避性能方面不如长枪那么优秀，而铳枪在破坏力方面就略胜长枪了，在战斗中玩家可以使用特殊的弹药发动炮击，还能使用铳枪独有的必杀“龙击炮”给予敌人大量伤害。在本作中铳枪增加了新技能“快速装填”，虽然每次只能装填一发弹丸，但装填速度快，提高炮击的实用性。此外另一个新技能“一齐发射”可以把装填的弹药全部发射出去，一次性给予目标大量伤害。

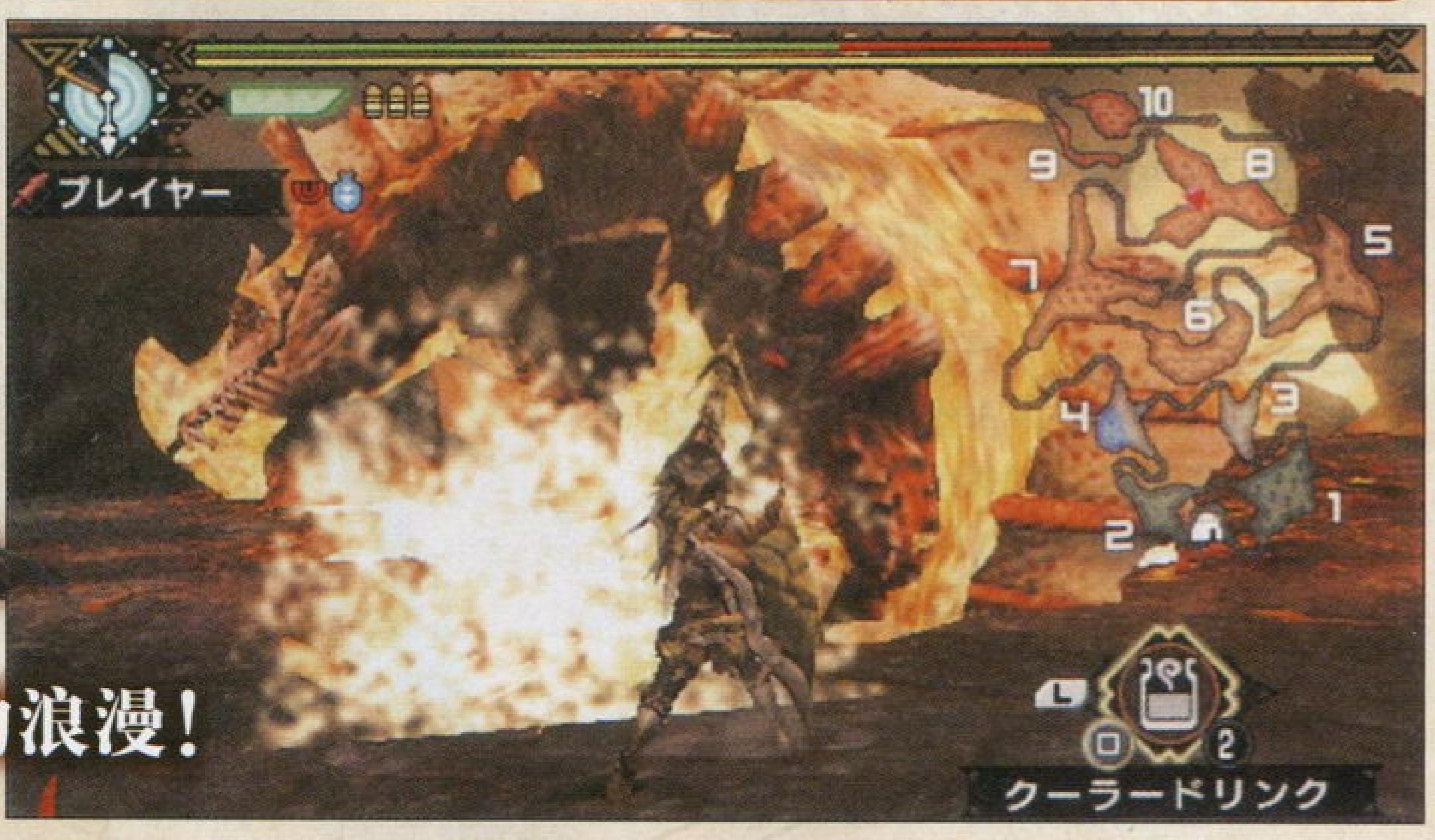




▶新技能“一齐发射”，能一次性对怪物的弱点进行集中打击，相信这招的威力不会让玩家失望。

武器特点

◎回避能力和普通攻击弱于长枪。
◎能使用火炮攻击敌人，炮击后可以马上防御。
◎可以使用威力巨大的必杀技“龙击炮”，但是有发射时间限定，发射后需要冷却时间，不可以连续发射。
◎铳枪的防御性能和长枪一样优秀。
◎新增“快速装填→叩击→一齐发射”的连携攻击



大炮巨枪主义！男人的浪漫！

轻弩

作为远程武器的入门级武器，轻弩有易上手，射速快的特点。不过有得必有失，轻弩的射程和威力比重弩逊色不少，因此在战场上轻弩手一般扮演让怪物进入异常状态的支援角色。在《MHP3》中轻弩最大变化要数在攻击后可以立刻做出回避动作，相信这一改变可以有效改善轻弩只能边跑边打的“魂斗罗”流打法，在战斗中完全可以使用回避动作躲开大部分攻击。







射速快
灵活性高，容易上手





▲轻弩最大的特点是它的“速射”功能，可以把一些特定的子弹连续发射（通常连续发射5发子弹），在一定程度上弥补了轻弩攻击力不足的缺点。

武器特点

◎拥有较高的机动性，在攻击后可以立刻做出回避动作，可以连续回避两次。
◎能装备消音器、长枪管和瞄准镜，改变轻弩的性能。
◎带有速射功能，可以连续发射出数枚子弹，但只消耗一枚弹药。

使用强大的火力狙击敌人

重弩

本作中的重弩和《MH3》中一样，需要自己组装枪身的三个部分，玩家可以根据自己的爱好组装出性能各异的重弩。除了保留原有的能力外，本作中新增了蹲射这个能力，蹲下来射击可以增加攻击的准确度和提升填装速度。不过在蹲射状态中猎人无法移动，因此这个功能适合在怪物掉入陷阱或准备逃跑时狙击用。







▲新能力蹲射，进入蹲射状态后，在画面左上方会显示剩余的弹药数。

武器特点

◎加入新能力蹲射，在蹲射过程中可以使用多种弹药进行连续发射，攻击力和瞄准精度相比普通状态下都有所提升，不过在蹲射的时候角色也无法移动。

◎在武器工坊能装备防御盾、威力枪管和瞄准镜等配件，改变重弩的性能。

没有弹药支持也可以攻击敌人的远程武器

弓

▶新能力曲射，在瞄准射击时会出现一条抛物线，发射出的箭会沿着这条抛物线飞行，抛物线分为"放散型"、"集中型"和"爆裂型"三种，三种抛物线很可能是根据之前作品里弓箭的"扩散"、"贯通"、"连射"三种攻击方式进化而来。





利用不同的属性瓶增加能力

◀新的属性瓶"灭气瓶"，不管攻击怪物什么部位都能直接消耗怪物的耐力，所以相信这个属性瓶的加入能让弓在团队作战中的作用提升不少。





自从弓加入后，就凭借其不俗的输出、优秀的机动性受到远程猎人的青睐。和弩不同，弓自身带有属性，即使没有弹药的支持也可以继续攻击敌人。由于弓在《MHP2G》中被削弱，加上在《MH3》中的一度缺席，导致喜欢弓的玩家越来越少。不过在本作中弓迎来了一次全面的强化，除了增加远距离的"曲射"外，还增加了新的属性瓶"灭气瓶"。

武器特点

◎新增可以攻击远方的"曲射"，利用该技能在高空中的怪物也可以攻击到。

◎"曲射"分为攻击范围广的"放散型"、集中一点攻击的"集中型"和命中目标后会产生爆炸的"爆裂型"三种，根据弓的种类，所能使用的抛物线也有所区别。

◎能装备特定的属性瓶，装备后放出的弓箭会带有特殊效果。

◎追加新的属性瓶"灭气瓶"。

文 脆薯条 美编 NINA

再度进化的网战，



《杀戮地带2》的网战一直为广大玩家所津津乐道，其丰富的职业、注重平衡的设计以及各种各样的小队配合都是所有对战游戏能够借鉴的标杆之作。这次《杀戮地带3》不仅仅在单机方面下了苦功，在网战方面更是一次重大的进化，各种细节设定更为丰富，全新的载具与武器也是一应俱全，各种新增模式更是让人蠢蠢欲动。相信游戏发售之时焕然一新的网战将会给我们带来全新的体验，腥风血雨的战场正在召唤着你！

杀戮地带3		SCE	主视角射击
PS3	KillZone3		美版
	预定2011年2月发售	对应人数未定	售价未定
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：未定

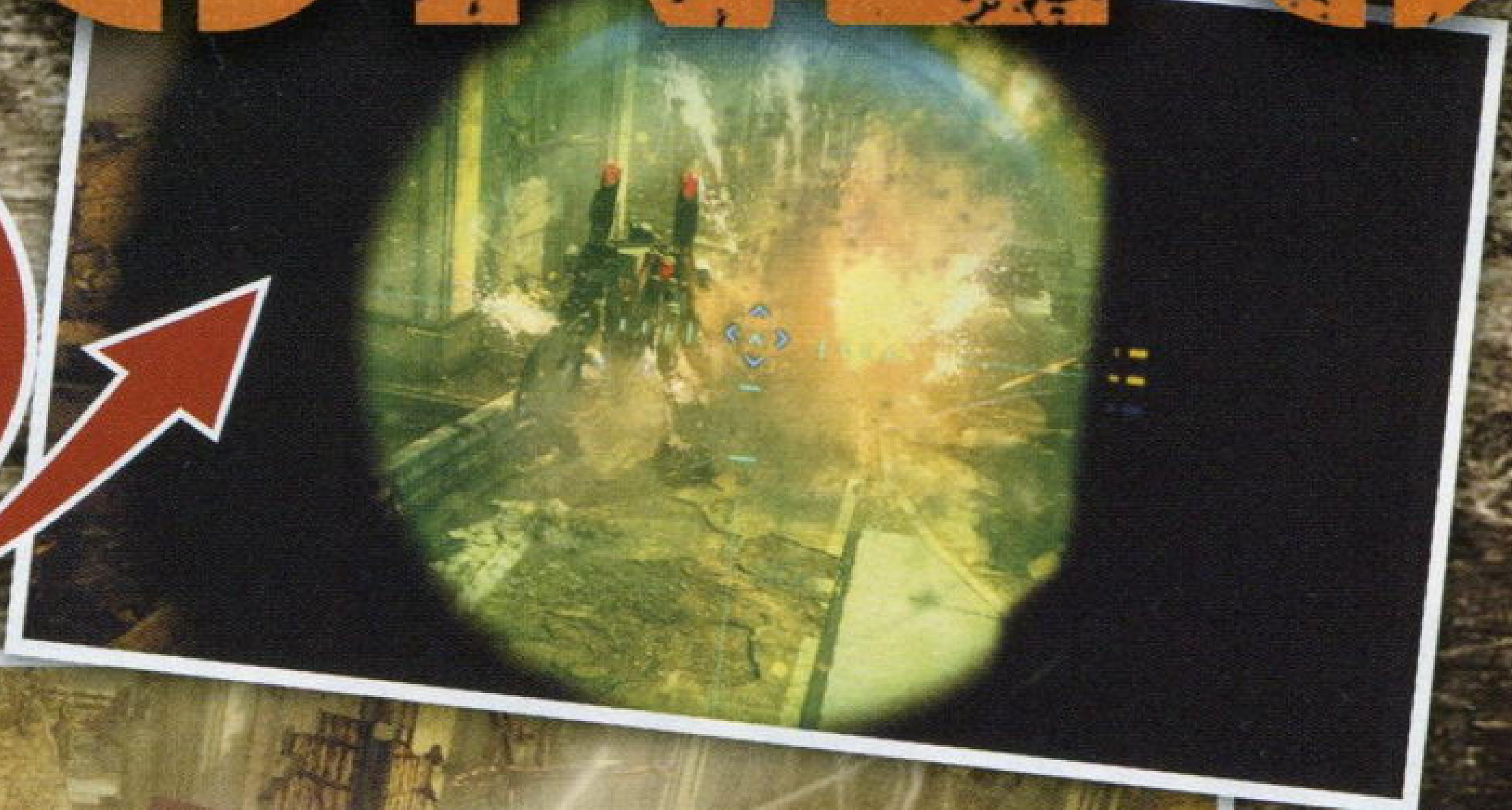
KILLZONE 3

网战中各种要素一览

- ●全新的小队系统。
- ●增加全新的三种对战模式。
- ●增加全新的勋章。
- ●5种职业大幅强化，每一种职业拥有6个技能可供选择。
- ●最高等级提升至45级。
- ●网战中可以驾驶载具。
- ●增加全新的合作模式。
- ●网战时追加全新的过场演示。
- ●增加全新的武器，包括大范围攻击型武器。
- ●对战机器人(AI)将异常凶狠。
- ●地图中的重生点是可以反复夺取的。
- ●新增官方反馈系统。
- ●“误伤系统”默认为开启。

©Sony Computer Entertainment Europe

全新的对载具专用武器，准镜中的细节也是非常逼真的。





新增加的榴弹发射器，不仅仅可以对付载具，对人更是能够造成极大的杀伤力。

令人疯狂的对战体验！

Guerrilla Warfare 模式

这个模式就是传统意义上的“Team DeathMatch”，玩家在一张地图中互相厮杀，死亡后从动态的重生点处复活，然后继续投入战斗。相比“《使命召唤》系列”最大的不同之处就在于——想要杀死敌人是非常困难的。区区几发子弹根本不能干掉敌人，而且由于职业系统的引入，在开局后玩家的行动方式也会有很大变化。不单单是依靠枪法制胜，在《杀戮地带 3》的网战之中更注重团队的配合、职业的相辅相成，所以节奏与火爆度也会有很大地提高。相信现在一些玩家老抱怨的“阴人”在《杀戮地带 3》的网战中会非常少见。另外值得注意的一点就是，游戏抛弃了原本的“枪支重力系统”，使得操作更符合大众口味，跑步时的“重量感”也会减轻许多，相信这样的对战模式每个人都能投入其中找到乐趣。



网战中的一些过场演示会运用相当特别的镜头来呈现，玩家在战斗中的英姿尽收眼底。

近战时的斗殴技巧相比前作也丰富了许多。





载具的加入不仅使网战的火爆度提升了一个档次，在重要时刻更能改变或者扭转整个战局。

载具对固定武器，不知道谁更胜一筹呢？



要区分载具是敌是友还是挺方便的，看看头上的灯就会一目了然，当然注意别被直接踩死……

合作模式

合作模式的加入完完全全是为了扩充游戏内容，同时也算是应了 FANS 们的呼声吧。此次合作模式注重的是宏大的场景与身临其境的感觉，例如在游戏一开始时会播放一段概要演示，玩家或许被敌人团团包围，想要找出突破口，接下来就看玩家如何发挥了。合作模式中的任务也是多种多样的，而且人数想必是会超过 4 人以上的。制作组想要玩家体验配合的乐趣，不仅仅在对战模式之中是这样，在合作模式中也非常强调这点。比起单纯的打打杀杀，运用各种配合以少胜多也能让人感觉非常爽快。





这位 ISA 的小伙子一见对面的壮汉拔出刀来瞬间吓趴下了……

文 纱迦 美编 NINA

超级机器人大战L	NBGI	策略角色扮演
NDS スーパーロボット大战L		日版
预定2010年11月25日	1人	5800日元
对应周边未定		

钢之魂再临 NDS



先考大家一个问题：NDS上出过哪几款《机战》？

言归正传。自《ACER》之后，大家对于高清《机战》的期待已经达到了顶点。8月底著名声优日高法子（代表角色：《飞跃巅峰》里的高屋典子）在自己的博客透露，她刚刚完成一款游戏的配音工作。诸如之类的迹象还有很多很多，这一切都让大家对于接下来要公布的《机战》新作充满期待。在这种情况下公布的《机战L》从某种意义上来说，称得上是一款出人意料的作品。不过对于一个主要市场在日本的游戏系列来说，在如今这个世道下要选择一个家用机平台，确实有些艰难。因此《机战L》选择NDS为平台也是合情合理的。



スーパーロボット大戦L

故事背景



人类进入宇宙已经有1个世纪的历史，但这并不是一个平坦的旅程。由于核大战导致的国家再编，与从远古苏醒的邪魔大王国进行的战争……地球上的动乱导致了粮食危机，又由于从宇宙殖民地压榨来的粮食导致了新的对立。

15年前，被称为第二次冲击的空前灾难令局面更加恶化。在一片混乱的世界中，出现了达利乌斯（ダリウス）军、加藤机关、断空我（ダンクーガ）等不明势力。各国进一步加强军备进行应对，这也让宇宙居民的生活更加痛苦，地球和宇宙殖民地之间的大战已经到了一触即发的地步。

5年前，人类和巨大生物拟态兽发生了战争，这场战争后来被称为巨神战争。人类虽然艰难地获得了胜利，但3年前宇宙殖民地的恐怖事件终于引爆了地球和宇宙殖民地之间的战争，最糟糕的结果终于发生了。

2年前，这场持续了1年多的战争以地球方的胜利告终，但各国的军力也被削弱殆尽。在这个时候机械兽军团突然出现，人类为了进行更有效的抵抗，成立了包含宇宙殖民地在内的新联合国，终于击退了敌人。但和平并没有维持多久，正式开展侵略活动的达利乌斯军、打破封印复活的邪魔大王国迫使人类必须进一步加强军备，和平的日子还有很远。

时间到了今天，与异世界来访者的接触，即将拉开全新战乱的序幕。



《EVA新剧场版》

对于本作的剧情已无需再加描述了。本作收录的是新剧场版的内容，故事和TV版接近但有较大改动，增加了新角色、新机体。本作的登场有些出人意料，但本作绝对是吸引部分玩家购买的主要原因。过去寺田贵信曾经说，没有完结的作品不会收入《机战》，这次也终于破例了。已确认在本作中登场的不但有《序》，而且有《破》，不过目前还没有看到新角色真希波的登场。





▲▶不但有来自原作的经典台词，而且使徒被击败时的画面效果也和电影一样。

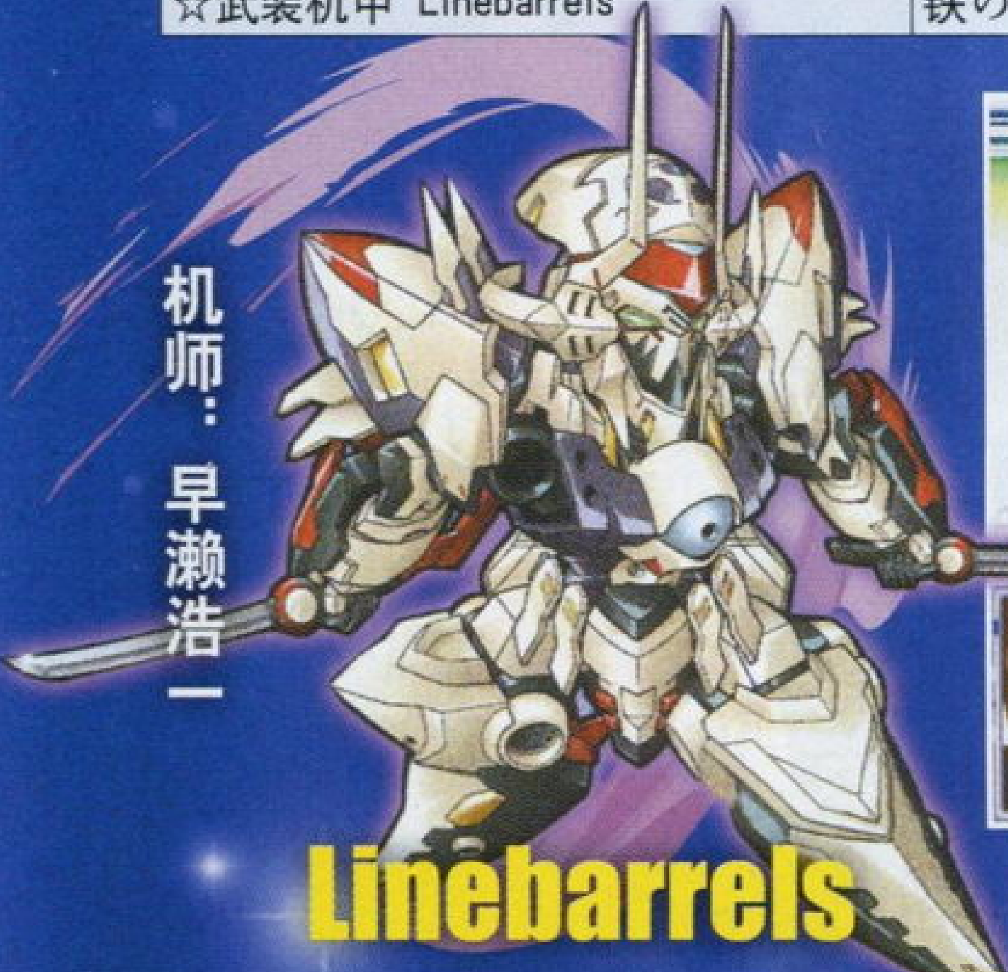
©カラー © 久保书店・AIC © 创通・サンライズ © 创通・サンライズ・毎日放送 © 东映 © 东映アニメーション © 永井豪／ダイナミック企画・ビルドベース © 藤原忍／ダンクーガノヴァ制作委员会 © 2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 © 2003 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 © 2003 Project GODANNAR © 2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS © 2008 清水荣一・下口智裕・秋田书店／GONZO／ラインバレルパートナーズ

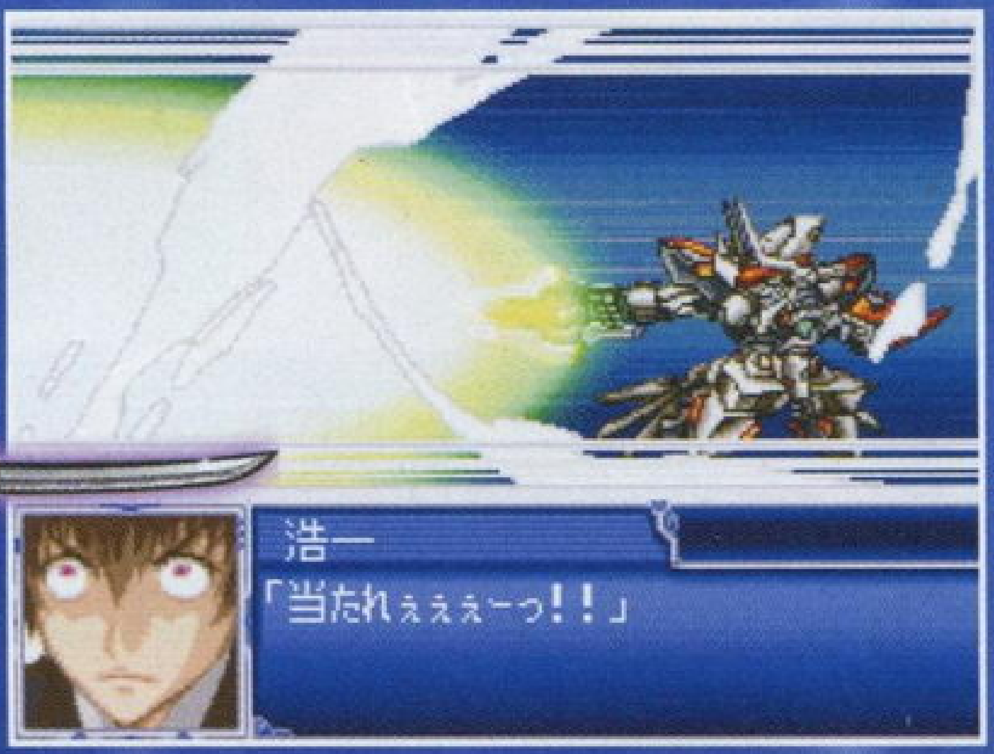
登场作品

译名	原名	简介
☆EVA 新剧场版	エヴァンゲリヲン新劇場版	剧场版动画，2007 年 9 月、2009 年 6 月上映
☆战斗！！伊库莎 1 号	战え！！イクサー 1	OVA，1985 年 10 月～1987 年 3 月发售
☆冒险！伊库莎 3 号	冒险！イクサー 3	OVA，1990 年 9 月～1991 年 2 月发售
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹	新机动战记ガンダム W Endless Waltz	OVA，1998 年 8 月发售
机动战士高达 SEED	机动战士ガンダム SEED	TV 版动画，2002 年 10 月～2003 年 9 月放映
机动战士高达 SEED DESTINY	机动战士ガンダム SEED DESTINY	TV 版动画，2004 年 10 月～2005 年 10 月放映
超电磁机器人孔巴特拉 V	超电磁ロボ コン・バトラ－V	TV 版动画，1976 年 4 月～1977 年 5 月放映
超电磁魔神波罗 5 号	超电磁マシーン ボルテスV	TV 版动画，1977 年 6 月～1978 年 3 月放映
凯王 大空魔龙传奇	ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU	TV 版动画，2005 年 11 月～2006 年 9 月放映
钢铁神吉克	钢铁神ジーグ	TV 版动画，2007 年 4 月～7 月放映
☆兽装机攻断空我 NOVA	兽装机攻ダンクーガノヴァ	TV 版动画，2007 年 2 月～5 月 TV 版动画，
魔神皇帝	マジンカイザー	OVA，2001 年 9 月～2002 年 9 月发售
魔神皇帝 死斗！暗黑大将军	マジンカイザー 死斗！暗黒大将军	OVA，2003 年 7 月发售
神魂合体 GO DANNAR！！	神魂合体ゴーダンナー!!	TV 版动画，2003 年 10 月～12 月放映
神魂合体 GO DANNAR！！第 2 季	神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON	TV 版动画，2004 年 4 月～6 月放映
☆超时空要塞 边境	マクロス F	TV 版动画，2008 年 4 月～9 月放映
☆武装机甲 Linebarrels	鉄のラインバレル	TV 版动画，2008 年 10 月～2009 年 3 月放映

打☆者为系列初参战作品

每作《机战》甫一公布，最受人关注的自然是登场作品。《机战Z》已经加入了不少新世代的机器人动画作品，不过和本作相比简直是上一时代的作品。在本作的登场作品里，2005 年之后的作品竟然多达 6 部，其中最晚的《武装机甲Linebarrels》去年 3 月才放映结束，相信不少人都对其记忆犹新。《高达》作品如今只剩下《SEED》和《W》，UC 系作品不见踪影，以往的《机战》"御三家"这次也只剩两部《魔神皇帝》还算沾边。这也充分显示出了开发商欲以此作来进一步开拓新用户群的决心。





▲《武装机甲》和《高达 SEED》的人设一样，同为平井久司，不知有无互动呢？



《兽装机攻断空我 NOVA》

说到断空我，《机战》玩家的第一反应当然是超兽机神断空我。本作虽然也名为断空我，但内容大不一样。故事发生于《超兽机神断空我》所处时代的 200 年后，地球依然不断发生着局部战争，4 名机师合力驾驶断空我 NOVA 在各地武力介入。值得一提的是《兽装机攻断空我 NOVA》的人设非常漂亮，但剧情评价不高，能这么快加入《机战》还是颇出人意料的。

《武装机甲 Linebarrels》

生来胆小怕事的少年早濑浩一，在参观海上都市的建筑工地不幸遭遇事故。身受重伤的他昏迷了半年，苏醒之后却变成了一名好斗分子，同时也获得了神秘的力量。

这是目前最新的《机战》参战作品。游戏版权归 Konami 所有，因此一度被认为无法在《机战》中出场，如今它的出现让大家对于游戏版权同属 Konami 的《天元突破》也更加期待了。同为少年的浩一会和真嗣展开积极的互动吗？





《战斗！！伊库莎 1 号》《冒险！！伊库莎 3 号》

《战斗！！伊库莎 1 号》是描写人造人伊库莎 1 号和异星人クトゥルフ战斗的作品，《冒险！！伊库莎 3 号》则是其续作。这两部作品应该是本作登场作品里国人最不熟悉的作品了。原作是 20 年前的 OVA，里面有不少过激内容（具体可参见《冥王计划》）。主人公是伊库莎 1 号，她和名为加纳渚的少女驾驶着イクサーロボ与异星人作战，伊库莎 3 号则是伊库莎 1 号的妹妹。



▲这是"《超时空要塞》系列"必有的大招——齐射击。

《超时空要塞 边境》

作为"《超时空要塞》系列"的最新作，加入《机战》可以说是合情合理的。本作标题中的 L 代表 Link，似乎和两位歌姬有着莫大的关系。对于它的剧情想必是用不着了，只是不知在游戏中能否听到歌声的再现呢？



零碎情报大集合

★本作的制作人不再是寺田贵信，而是宇田步。此人曾参与过 NDS 上另外两作的开发，不到 30 岁，由他来担当制作人，也反应了开发商欲将《机战》年轻化的决心。（谜之声：这次这么多肉片加入，估计也和此人有关。）

★目前官网已经公布了第一弹宣传影像。战斗画面还是一如既往地没有语音，新参战作品的特写非常出色。不过老作品的战斗动画就有点似曾相识的感觉。特写镜头比之前 NDS 上的作品要多，而且非常精致。

★本作的机体改造分为 HP、EN、装甲、运动性、照准值、武器这 6 项。初期均为十段改造。

★游戏系统目前尚未确定，仅已知有合体技系统。

★部分作品仅有机体参战，不过此类作品均是老作品。

文 奈落 美编 NINA

同时遭遇美女和恶梦的男人



导演 桥野桂

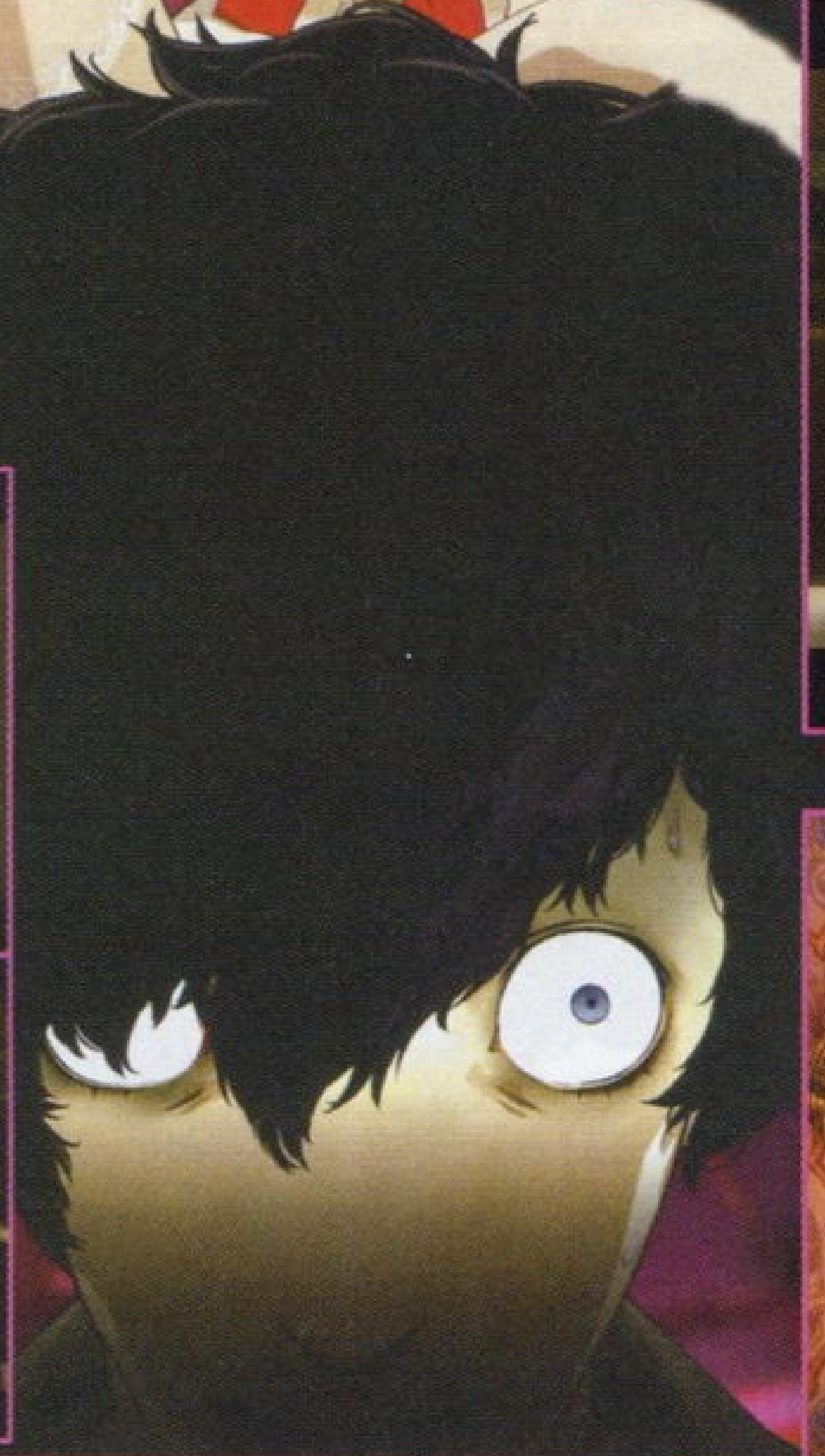
人设 副岛成记

音乐 目黑将司

Atlus 终于进军高清主机，这次《女神异闻录》小组为我们带来一款风格迥异的动作冒险游戏。宣传伊始就打出了“成人向”的招牌吸引眼球，公布的预告片（光盘收录）香艳无比，气氛诡异。这到底是一款怎样的作品呢？接下来让我们慢慢揭晓。

开发进度 80%



凯瑟琳	Atlus	动作冒险
多机种 キャサリン		日版
预定2010年冬发售	1人	
对应机种X360、PS3		对应玩家年龄：15岁以上

登场角色介绍



男人最怕犹豫



谜之声告知主角是被选中的“羊男”，死期已近……

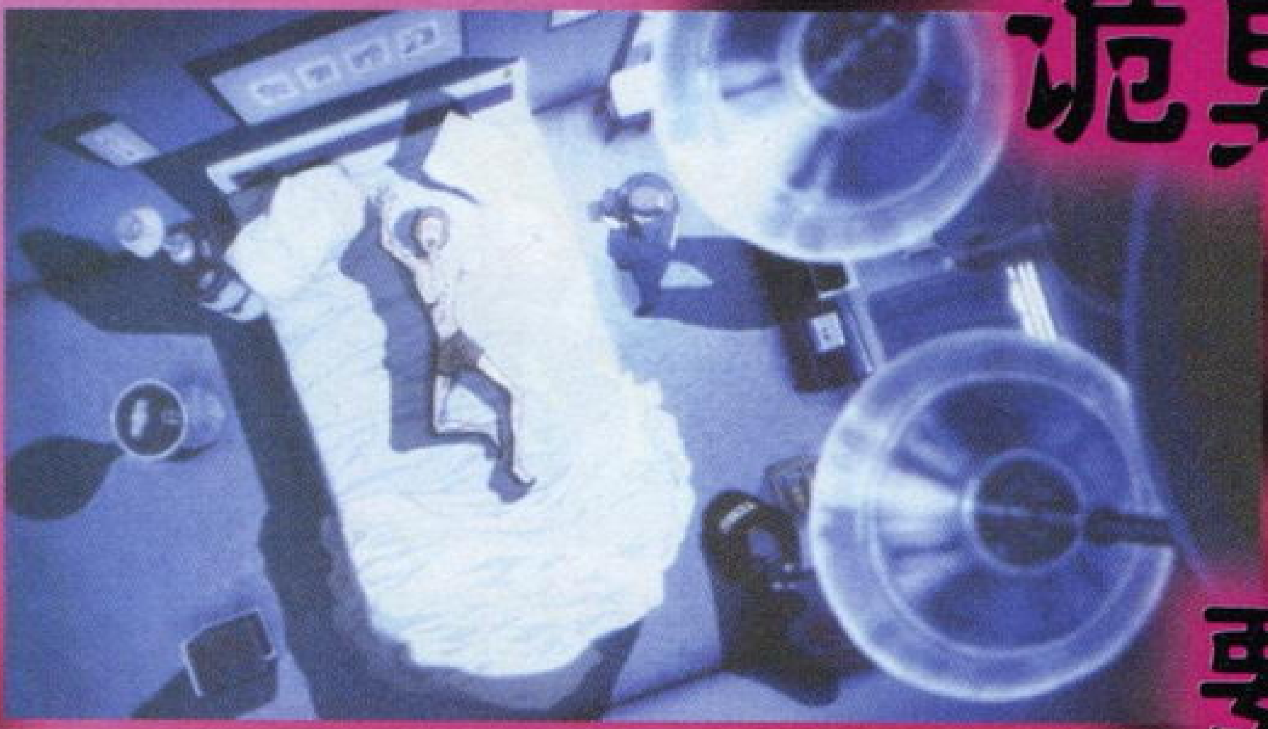


主人公

文森特

声优：山寺宏一

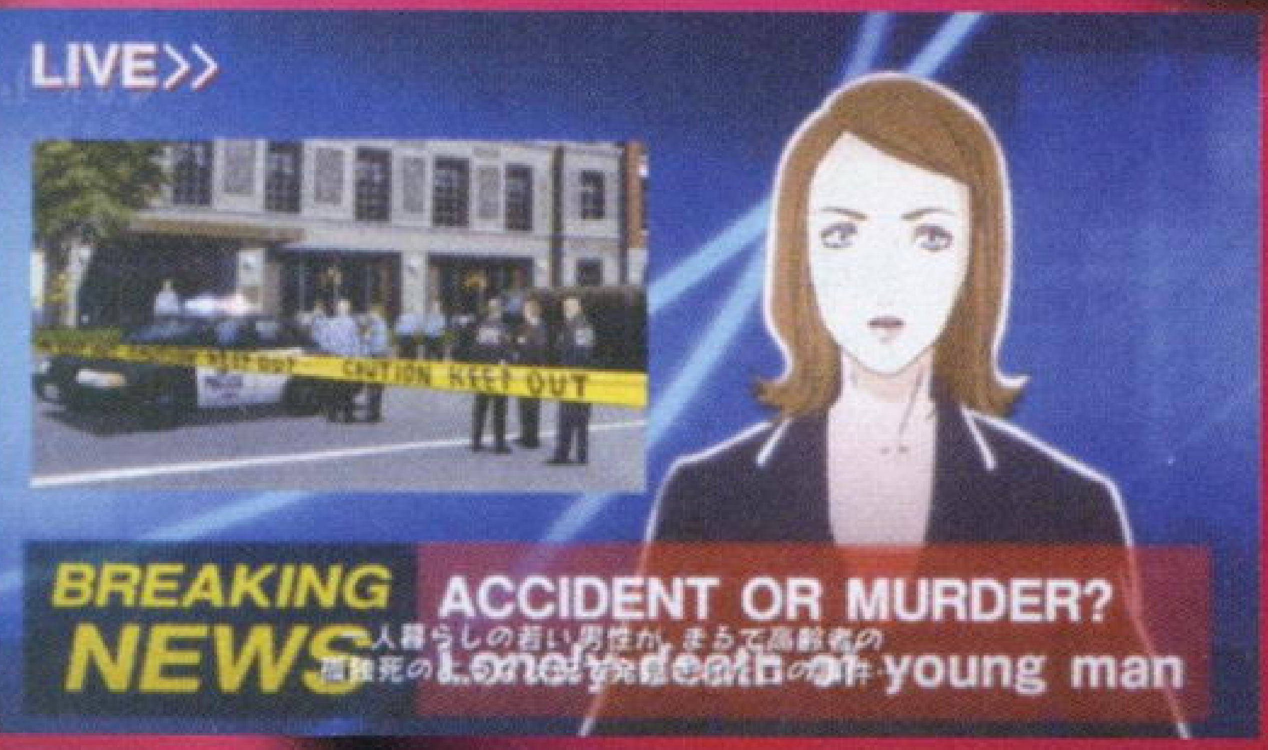
诡异的相遇诡异的梦



▲因为没有及时醒来，惨死家中的青年，看到这样的新闻报道，文森特更加惊恐……

文森特是一个没兴趣工作也没兴趣恋爱的草食动物一般的男人。自从遇到美女凯瑟琳之后，生活发生了巨大变化——每晚开始做恶梦！而且这个噩梦中他的生命会受到威胁，如果不及时醒来的话会真的死于非命！这种怪事是凯瑟琳带来的么？离开凯瑟琳就能避免么？玩家你如果是文森特会怎样选择？

要小命还是要美女！



现实中，文森特的周围也发生了年轻人梦中猝死的案件！“梦到坠落时，如果不及时醒来就真的会死。”的传说竟然在现实中上演。现实中死去的年轻人死状凄惨，令人不寒而栗。这一切和谜之美女凯瑟琳到底有没有关系？！



巨大的阶梯，有什么抽象意义？

工作也好，恋爱也罢，都没有什么热情的32岁独身男子。处于“脱离父母”和“结婚”之间的时期，也就是所谓的“第二青春期”，典型的“草食系男子”。但是某日生活中突然闯进一位谜之美女——凯瑟琳，从此人生的齿轮开始了疯狂的转动……

©ATLUS CO.,LTD.2010

噩梦世界探秘"羊男"登场！

气氛极其诡异的梦境



文森特梦中的世界是无尽的巨大楼梯，在这个世界里不能及时爬上楼梯的话就不能活着从梦中醒来。这个噩梦世界似乎是游戏的动作部分，在这里会有各种冒险事件发生，具体的游戏将以怎样一种模式展开现在还不明了。但是在这个世界里被囚禁的人似乎不仅仅是文森特一个人……他们都以"羊男"的形式存在，这些可怜而又诡异的羊男们正在被一双恐怖的大手追击，被捉住就意味着被杀死么？谜之声传来，告诉他们是被选中的"羊男"，随即文森特头上长出了羊犄角，这到底意味着什么？文森特和其他"羊男"们在现实中有什么共通之处么？





二女相争？！

要小命？



"羊男"在日本文学中有其独特的抽象意义。



▶与凯瑟琳一夜春宵，醒来之后门外又出现了一位女性，此女对主人公歇斯底里，大加谩骂。这个女人和主人公莫非有什么关系？！





小命算什么！还是要美人吧！



"大人"的游戏

宣传片中有赤裸裸的限制级性暗示，文森特从噩梦中醒来以后身边也能看见凯瑟琳曼妙的睡姿。从故事上说，本作明显具有晦涩味道，官方也大打"成人"牌，话里话外暗示本作会有成人世界的体验在等待……具体剧情方面，现阶段虽然不太明了，但是根据制作组以往作品的风格分析，故事中恐怕会涉及大量抽象世界与现实世界的关联性暗示，应该不会是肤浅的故事。我们可以大加期待！

制作组成员访谈

导演　桥野桂

这是 Atlus 在 HD 机上的第一次亮相，完全意义上的新作，最初进军 HD 机的时候我们是想以自己擅长的 RPG 为头炮的，但是不知哪个家伙说"干脆做一款风格绝对独特的东西如何？"这个提议一下子被大家接受，就这么做出这一款风格相当个性的作品。百分之百成人向的游戏，制作团队中集结了大量的各路精英，能和这些人合作感觉非常带劲。我们是以最大努力来制作这款作品的，我相信玩到的人一定会感受到诚意。大家想必一眼也能看出来，本作属于那种喜欢的人爱不释手，不喜欢的人永远也不会玩的类型。是一款"爱憎分明"的游戏呢。

角色设计　副岛成记

大家好，我是负责人设的副岛成记。本作包含了我们的很多大胆尝试，比如动画风格，曾经苦苦徘徊在卡通风格和写实风格之间，最后为了体现我们在卡通方面的表现力，也因为卡通风格的东西更容易体现出故事的味道，还是选择了卡通。本作剧情影像中有非常多的大胆演出，请一定要欣赏一下（笑）。

作曲　目黑将司

本作的主题是"谜之情爱与幻境惊悚"，相当有意思呢。作曲风格上的关键词是"古典乐"、"成人向"、"情色"，绝对是一般 RPG 里没有的，配合故事的个性风格，本作的音乐也将尝试非常个性的编曲，绝对让人过耳不忘。真的希望各位玩家能喜欢本作的音乐。

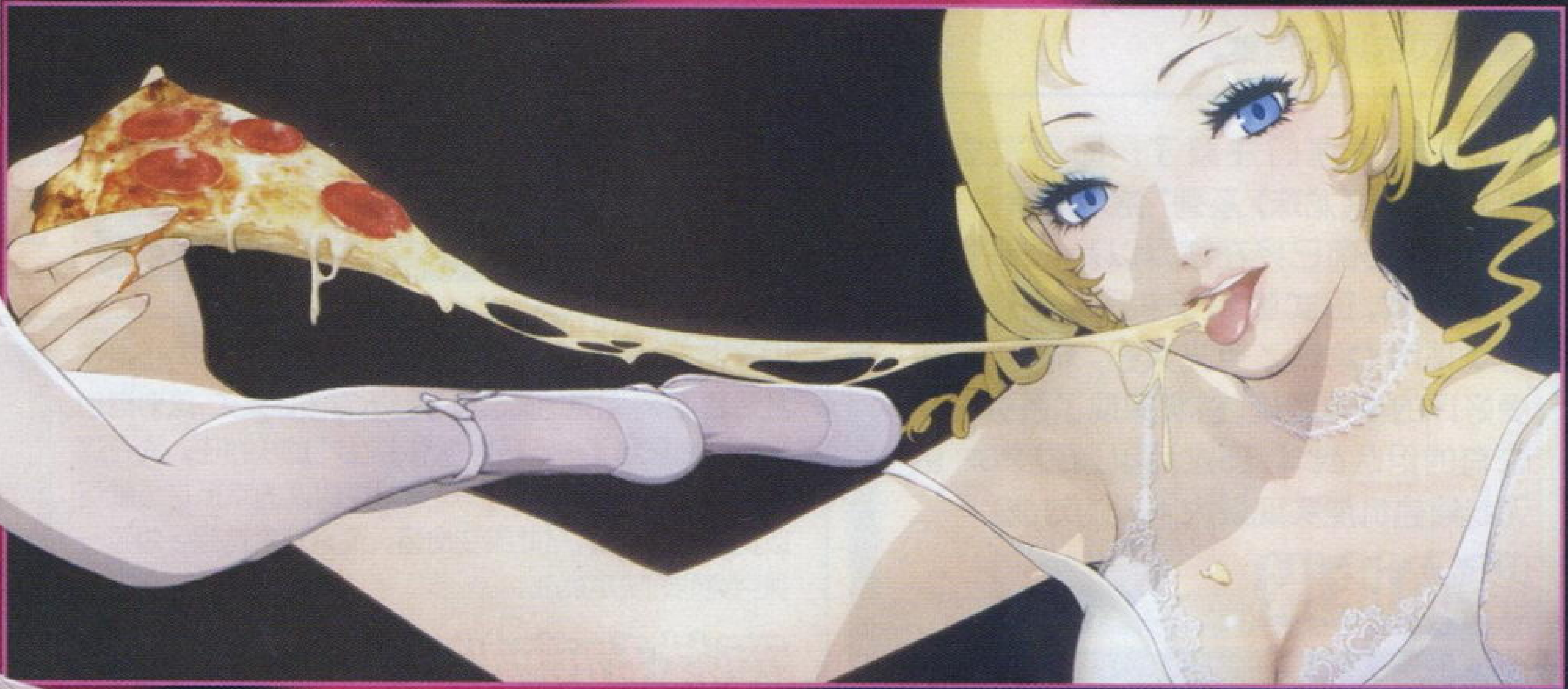




凯瑟琳　女主角

声优：泽城美雪

某日突然出现在文森特身边的美女。其外貌身材都逼近完美，气质火辣无比、充满挑逗。似乎是故意在勾引文森特……她是文森特命中注定的人么？



栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

一年一度的游戏盛宴TGS召开在即，各大厂商的日式游戏也竞相赶在展会召开之前纷纷公布，目的就是为了提前抢得先机，为今后的宣传与发售铺平道路。在关注那些期待已久的大作同时，我们也不妨将眼光对准一些二三线厂商推出的原创新作，说不定也会有惊喜发现。



Penny Arcade Expo（简称PAX）是在美国核心玩家中相当有影响力的游戏展会，今年共举办了两场，9月初在西雅图举办的PAX Prime 2010规模空前，也有不少大作选择在该展会上公布重要新资讯，比如本期短波中介绍的《入口2》双人模式。



紧急速报

PSP 预定10月14日发售的PSP美少女恋爱游戏《秋之回忆6 Next Relation》于近日放出了最新宣传影像。本作是2008年发售的PS2版《秋之回忆6 T-wave》的续篇，最早在去年登陆PS2以及X360版，而PSP版则是移植版。值得一提的是，为PSP版演唱原创OP的同样是带来系列最新作《秋之回忆 勾指的回忆》主题曲的组合“Zwei”。

PS3 由Idea Factory开发、Compile Heart负责发行的PS3独占游戏《阿加雷斯特战记2》即将于10月21日上市。作为一款角色扮演游戏，前作的素质在玩家中并不受好评，而续作在大幅调整系统的同时，加入了舞蹈环节、迷你游戏、原创事件作成等众多全新要素，亮点颇多。游戏的限定版特典为一张数据DVD（包换壁纸、PS3主题以及OST）和一张挂画，提前预约还能额外获得一本40页的迷你画集。

PSP 动漫迷们注意了！即将发售的PSP平台“《龙珠》系列”游戏最新作《黑暗对决》日前已经在官网以及PSN提供免费下载，正式版将于9月30日发售。游戏采用《龙珠Z电光火石 流星》中备受好评的基本系统，首次实现了系列前所未有的组队战斗，玩家可以通过PSP的无线通信机能实现最大4人的对战。

阿尔卡那之心3

多机种 | 格斗 | ■アルカナハート3 | ■日版 | ■Arc System Works | ■预定2010年冬季发售

什么是“阿尔卡那之心”？

《阿尔卡那之心》是一款诞生于街机平台的2D格斗游戏，游戏以全女性角色的阵容以及良好的手感博得众多FANS的支持，出色的系统以及平衡性也让“《阿尔卡那之心》系列”一直名列日本街机投币率前列并数次入选“斗剧”正式比赛项目。系列最新作《阿尔卡那之心3》街机版于去年冬季开始稼动，本次家用机版的发售无疑让更多喜欢格斗游戏的玩家有了体验的机会，下面就让我们看看本作的最新情报。

全女格斗华丽登场！

对应机种为PS3、X360

3代新增角色



绘心
CV 辻あゆみ

绘心是一位蕴藏着强大圣灵力的五岁女孩，她可以将绘笔的圣灵之力具现化，并赋予绘画以生命，绘心在战斗中会和通过涂鸦而创造出来的哥哥——カズ（Kazu）一起进行作战。

薇斯
CV 泽城美雪

《阿尔卡那之心3》的新主角，身分为人造圣女，拥有能让剑具现化的能力。她的言行举止有浓厚的士兵气息，为了让自己表现得像普通人一样，薇斯正努力学习日常生活的常识。她的原名“Weiβ”在德语中有白色之意。

夏拉荷特
CV 松冈由贵

夏拉荷特可以自如地操纵锁的力量，她与薇斯有着特殊的关系，在本作的故事中充当反派角色。夏拉荷特的原名“Scharlachrot”在德语中有绯红色之意。

特色系统 选择圣灵

圣灵（Arcana）泛指所有一般传说故事中的妖精、精灵、天使、神祗等。玩家在选择自己的角色后，就会进入选择守护圣灵的画面。每个守护圣灵均有自己独有的优点，依照战术上的配合可以弥补部分人物的先天不足，也可以进一步地强化人物的优点等等。由于本作的可选角色以及圣灵分别达到了系列最高的23名，角色与圣灵的组合也将有23×23种之多，打法非常丰富多变。



▲圣灵的选择完全由玩家的使用习惯决定。

网战模式

本作的家用机版交由制作《苍翼默示录》的Arc System Works发行，因此游戏也加入了与前者类似的网络对战模式，这在系列历史上则是头一回。玩家不仅可以选择自己擅长的角色以及圣灵进行二对二的对战，还可以单独建立房间与朋友共同切磋，对战的过程最多支持4人同时观战。



▶游戏中可以选择对应街机版的4:3画面模式，也可以选择适合家用机版的16:9画面模式。

风来的西林5 幸运之塔与命运骰子

NDS | 角色扮演 | ■风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス | ■日版 | ■CHUNSOFT | ■预定2010年12月发售

迷宫RPG名作“《风来的西林》系列”最新作《风来的西林5 幸运之塔与命运骰子》正式公布，平台为NDS，预定12月发售。

系列的一贯特色就是每次进入迷宫构造都会不同，活用各种在迷宫中捡到的道具挑战各种怪物，可谓百玩不厌。本作继承了前作大受好评的“昼、夜、技”系统之外，还增添了许多新系统让玩家尝试。游戏的规则依然传统而执拗——每次在开始的时候都会回到一级……好在游戏的内容丰富，迷宫中的陷阱和战斗非常有乐趣，一旦沉迷的人往往会乐此不疲。

角色介绍



西林

系列的主人公，身上的斗笠和条纹斗篷是友人的纪念物。自幼开始跟黄鼠狼“克帕”一起浪迹天涯。

塔奥

在幸运之塔负责导游的少女。在塔的入口处推销入塔攻略。性格非常精明，喜欢恶作剧，让人欲哭无泪。

克帕

和西林一起旅行的黄鼠狼。可以明白人类的语言，是一只能说话的黄鼠狼，而且也能跟动物交流……

故事梗概

在沙漠的魔城中成功阻止魔王复活后，西林和克帕又展开了新的冒险。某天，这对搭档误打误撞来到了一处名为“祈祷之乡”的小村庄。而在这座村子里有一个传言——登上通往仙境的幸运之塔就可以见到命运之神，从此改变命运。传言是真是假？为了一探究竟他们决定挑战。





▲丰富的物品是游戏的一大特色。

西林和克帕的无尽冒险再次展开！

负罪少女

PSP 角色扮演 ■クリミナルガールズ ■日版 ■日本一 ■预定 2010 年 11 月 18 日发售

调教少女的邪恶 RPG 诞生！



日本一出品的游戏总是以无厘头的恶搞以及不走寻常路的设定而给我们留下深刻印象，近日由该社公布的原创 RPG 新作——《犯罪少女》同样沿袭这一路线，玩家需要扮演来自地狱的“更生官”，调教 7 名性格各异的负罪少女游戏，引导她们走向“地狱之塔”的顶端并获得新生。本作的人设请到了“《世界树迷宫》系列”的画师新纳一哉，相信很多 FANS 都会有似曾相识的感觉。



◀本作中负罪少女的服装统一为监狱的囚服风格。

冒险的舞台——地狱之塔

地狱之塔高耸入云，7 名背负不同罪名的少女就被囚禁在这座宛如监狱一样的建筑中。这些少女被称为“半罪人”，在现世犯下不同的罪，死后坠入地狱成为“犯罪因子”。为了让她们顺利重生，主角以指导教官的身分引领少女走向塔的最顶层，这是赎罪之旅，同时也是消除少女负面性格的必要程序。



▲主角扮演的更生官负责指导并监督负罪少女。



探索与调教

和普通 RPG 不同，主角在游戏中面对的并非值得信赖的同伴，而是一帮形同散沙的问题少女。要想帮助她们顺利通过各种试炼，除了通过不停的战斗加以磨练，有时也得通过语言来引导。至于那些不听话的个别少女，游戏中还准备了特别的“调教系统”，虽然该系统的详细情报还有待进一步公开，但我们完全可以猜想到其内容一定无比邪恶。(笑)



▲游戏中的迷宫色彩鲜明，在掌机平台属于非常不错的画面。

少女的性格影响战斗！



▲迷宫中的敌人是可见的，遭遇后直接切入战斗画面。

登场人物



如月 罪名【贪婪】

CV 长谷川明子

极为任性的少女，非常在意物质的价值，只对富豪与权贵者感兴趣。

爱丽丝 罪名【异端】

CV 又吉爱

沉默寡言的少女，通常独自思考问题，可以感受到其他人所忽视的细节。

巴 罪名【渴望】

CV 原由实

操着浓重京都口腔的少女，文静而端庄，对男性有着与生俱来的诱惑力。

勇者30 II

PSP 角色扮演 ■勇者 30 II ■日版 ■MMV ■预定 2010 年 11 月 4 日发售

本作是《勇者 30》系列”的最新作，游戏要求玩家在 30 秒的时间限制内打倒魔王，其新颖的游戏方式和丰富的挑战性使前作在发售后就受到玩家的一致好评。本作不仅保留了在前作中出现的 RPG 角色扮演、动作闯关、射击和即时战略四种玩法，还对 RPG 模式进行了大幅强化，加入了基地、转职、小队编成、技能等各种新要素，让游戏过程变得更加有趣。

超极速 RPG 再次展开征程！

RPG模式

游戏的最大特点是一关的时间只有 30 秒，玩家需要事先计划好如何行动，才能在有限的时间内完成各种任务并顺利干掉魔王。本作一共收录了“勇者 30 Overture”、“勇者 30 Judgement”、“勇者 30 Revolution”、“勇者 30 Ragnarok”、“勇者 30 Destiny”五个剧本，在游戏中玩家可以选择自己喜欢的剧本进行游戏。



■可以使用“勇者城”和敌人作战。



◀在冒险中过程会触发各种事件。

真·勇者大战

“真·勇者大战”是前作中的“勇者大战”强化版，除了收录前作中的所有联机关卡外，还追加了大量新关卡和一个非常有趣的新系统——“女神的心情反复无常”。在多人游戏中这个新系统会随机引发各种效果，有时出现的效果甚至会起到扭转战局的作用，使多人游戏变的更加有趣。



■多人乱战也是本系列的一大乐趣。

勇者城

本作中加入的新要素“勇者城”，玩家可以把“勇者城”当作自己的基地使用。在游戏过程中玩家能收集到一些素材，使用这些素材可以强化自己基地，此外玩家还能在基地里进行转职。



勇者 时之女神 黑女神

瑞奇与叮当 四位一体

PS3 平台动作 ■Ratchet & Clank: All 4 One ■美版 ■SCE ■预定 2011 年第四季度发售

由 Insomniac Games 新成立的北卡罗莱纳工作室正在为 PS3 玩家开发《瑞奇与叮当》的第一款多人协作游戏，与以往的系列作一样，本作也是动作冒险游戏，不过它的乐趣在于合作以及相互陷害。游戏过程中至少都有两人共同冒险，如果只有一个玩家在游玩，其他角色将由 AI 代劳。

游戏初期是从瑞奇与叮当的双人合作开始，之后不久发展为 4 人游戏。系列熟悉的角色 Qwark 船长与 Nefarious 博士也加入他们。为了照顾所有玩家，本作不再是以往的自由视点，在玩家前进过程中都是在游戏预设的镜头中行动，确保 4 个玩家操作的角色都在同一个画面中。而且由于是预设的视点，因此游戏开发者们能够将最棒的镜头呈现给玩家，悬崖显得更加险要，陷阱看起来更加危险。

这种多人合作型游戏当然离不开互相配合的环境解谜要素。比如你可以使用真空枪将伙伴发射到悬崖对面，或者用这种武器将伙伴发射到空中，使其能够攻击到敌人的弱点。有时玩家间的互相陷害比合作更有趣，除了争夺打掉敌人后留下的螺丝和道具外，甚至还可以“互相残杀”。不过只要队伍中尚存一人，就不用退回到上一个存档点。如果你不希望在游戏中看到自相残杀的惨剧，可以在游戏开始时的选项中禁用陷害选项。游戏鼓励玩家间的互相合作，乐于帮助朋友就会得到分数奖励。


■预设的视点可以将更美丽的景色呈现在玩家面前。

[文：星夜]

亦敌亦友的 4 人大作战！


■为了避免玩家在4人游戏时看花了眼，每个角色都进行了重新设计，彼此之间更容易区分。


■使用真空枪将伙伴弹射到高处。

入口2

多机种 主视角射击 ■Portal 2 ■美版 ■Valve ■预定 2011 年 2 月 9 日发售

对应机种为 PS3、X360

[文：阳光成员 清国清城]

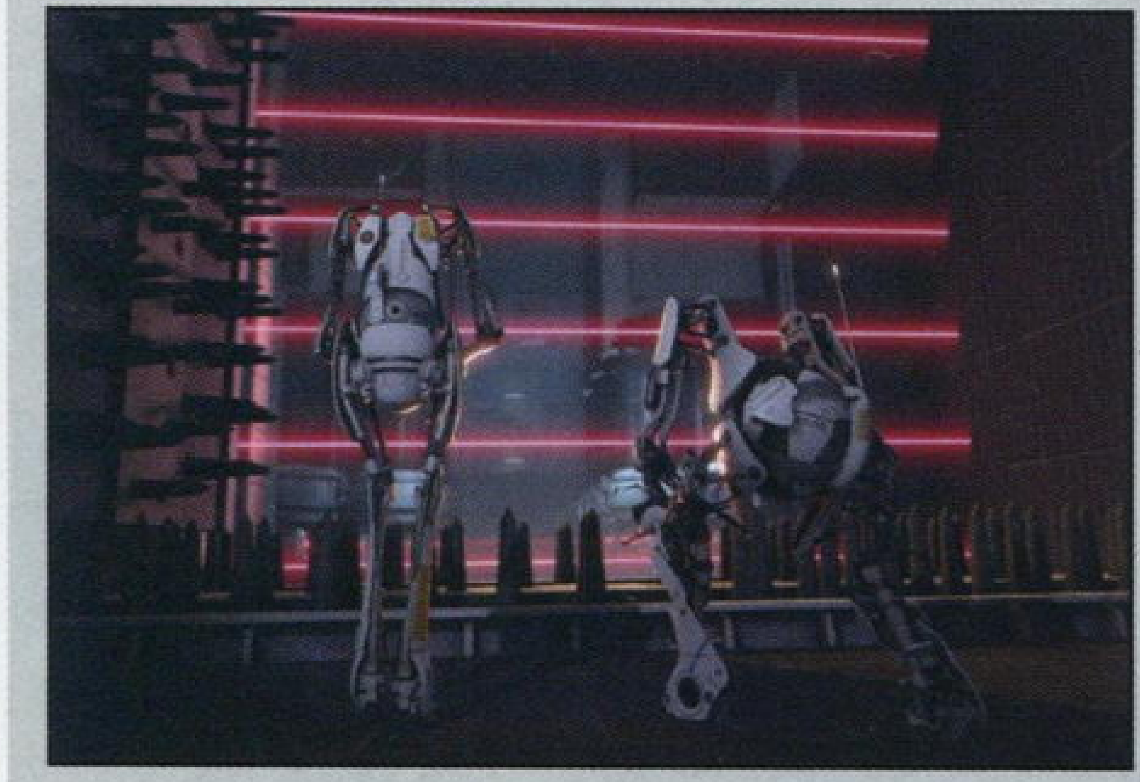
与《半条命 2 橙盒版》中附带的《入口》相比，《入口 2》最大的特点就是其新增的双打模式。而在该模式中，玩家扮演的是一对雌雄机器人。最近在西雅图召开的 PAX 展会期间，Valve 首次向外界公布了双打模式的详情。

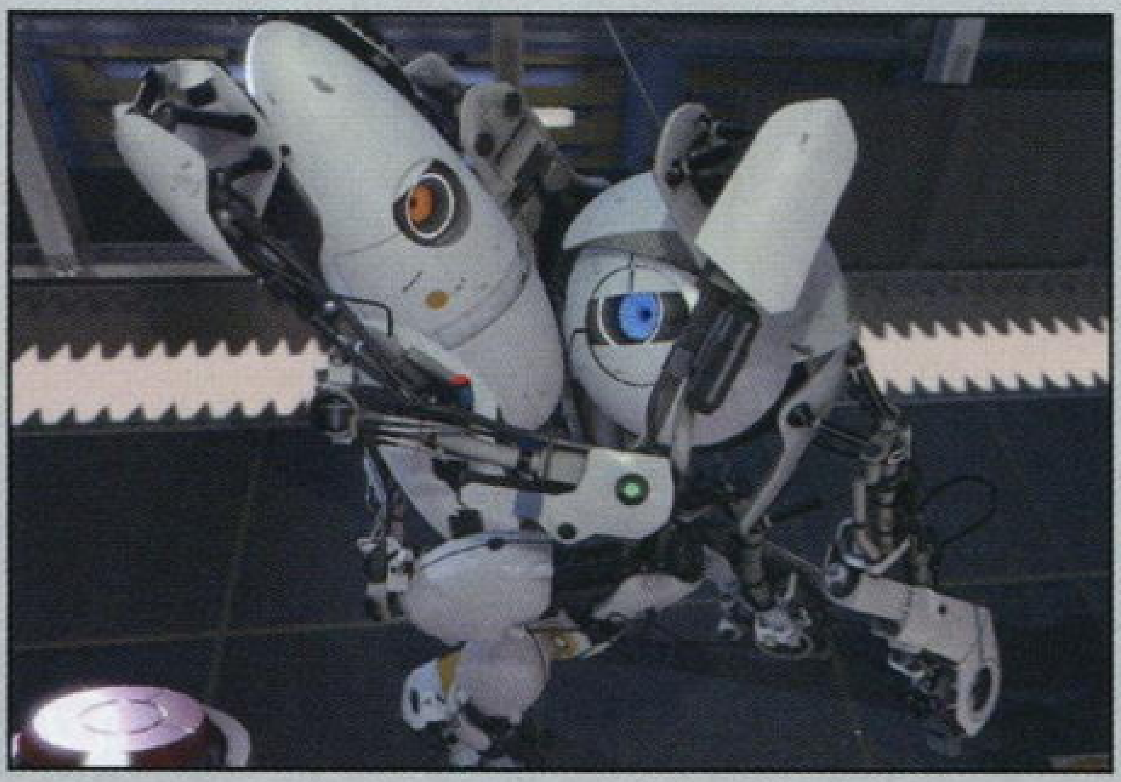

■两个机器人活宝令人联想到一些动画片里的胖瘦组合。

雌雄机器人空间穿梭大出击！

双打模式讲述的是与单人模式平行的游戏故事。两个机器人一个瘦削高挑，还有一个是又矮又胖，一个放出的是橙色与红色的入口，还有一个放出的是蓝色与紫色入口，所以他们的名字分别叫 Blue 和 Orange。这冷暖两种色系的区别可以在游戏进入狂热阶段时便于玩家区分。双打模式的基本游戏特点也是与单人模式一样，是通过特殊武器在场景中形成一个“入口”，穿过之后抵达场景的另一处。这种功能会因为双人的合作与互相陷害而更加趣味横生。在这次展会中还公布了一种叫做“ping”的新系统，玩家可以在关卡中设置标记，用来告诉伙伴需要在该处创造入口。这是对玩家之间的语音通信功能的补充，因为用语言很难描述精确的位置。

还有一个新要素叫做“硬光桥”，这是一种由固体般可承托重力的光线组成的桥，同时又保持了光线的传播特性，可以通过入口改变其前进的方向，用来抵达特殊地点。这需要非常小心的操作，因为一个小小的误差就会使硬光桥转向，导致两位雌雄机器人陷入困境。Valve 演示了很多通过双人入口配合实现的有趣合作，本来就已经很伤脑筋的空间穿梭机制变得更加复杂而有趣，Blue 与 Orange 的逗趣表演也令人忍俊不禁。


▲面对这样的难题该如何通过呢？


▲两位雌雄机器人的亲密拥抱，很有喜剧效果。

凡尘

多机种 策略 ■From Dust ■美版 ■Ubisoft ■预定 2011 年第 3 月发售


■玩家可通过转移水火土等不同元素实现对环境的改变。

对应机种为 PS3、X360

对应 PSN/XBLA 的《凡尘》是一款与彼得 · 莫利纽成名作《上帝也疯狂》十分相似的上帝型游戏，玩家能够像上帝一样，改变游戏世界中的地貌，把植物移动到光秃秃的山丘上，就会把荒山变成森林。将一块土堆投掷到一片水域中，就会形成大坝，将上下游截成两半，将岩浆投入水中，就会变成岩石。玩家的任务是保护一个人类部落免受自然灾害，可以引导村民寻找神殿，每次发现一座新神殿就会获得一种新能力，比如获得了将水冰封的能力后，有洪水袭来时，可以将水冰封，形成一面将村庄包围起来的冰墙。将村民聚集在神殿周围载歌载舞还会发生神迹，例如使席卷而来的龙卷风改变前进方向。

[文：星夜]


■取得新能力后就可以制造各种神迹。


■在游戏中遇到的动物将会是非常有用的，不过也有可能会攻击村民。

扮演上帝拯救凡尘苍生吧！

PlayStation®
游戏专页

《游戏机实用技术》的“PS 电玩大本营”第二次与各位读者见面，首先想跟大家发布一个重要消息——我们的微博 http://t.sina.com.cn/psasia 开通了！这个名为“PS 电玩大本营”的专页将会为喜欢 PlayStation 的朋友搜罗香港最新最热的游戏资讯、PS 活动情报及种种优惠！各位 PS“童鞋”们火速来关注一下吧！



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

PSP《BLEACH ~ HEAT · THE · SOUL 7 ~》热斗登场





深受玩家欢迎的格斗游戏“《HEAT · THE · SOUL》系列”最新作品《BLEACH ~ HEAT · THE · SOUL 7 ~》繁体中文版将会于 9 月 2 日正式登陆香港啦！游戏收录了系列最丰富的 80 种以上的角色，包括假面军势及十刃的全面加入，除了营造出更炙热的战斗，更能与系列作首次搭载的巨大头目角色对战，挑战更刺激的战斗境界！故事模式延袭原作，玩者可亲自挑战与蓝染对决的《空座决战篇》。此外，本作亦首次搭载了《淘汰战》，加上使用 Ad Hoc 机能可进行最多四人的通讯对战，乱斗式的战斗更加刺激。加上今集继续有教学模式，及令《BLEACH》迷们满足收藏喜好的监赏模式，当然还少不了与其他玩家比赛纪录的“排行榜模式”。配合详尽的繁体中文字幕，更能让亚洲地区的玩家们体验忠实呈现《BLEACH》原作的游戏体验。

《BLEACH ~ HEAT · THE · SOUL 7 ~》中文版

类型：对战格斗 /Fighting Action　发售日：2010 年 9 月 2 日　建议售价：HK$368

PlayStation Network 经典童话角色展开厮杀



从前，在一个宁静的村庄里面，住著四个可爱的童话故事角色：小红帽、白雪公主、杰克与魔豆和皇帝的新衣的主人翁……别看是可爱的童话故事角色，您却要利用超过 150 种疯狂奇特的武器装备、场地陷阱和动态砍杀系统把敌人砍成碎片！免费试玩版亦同时提供下载，一起行动吧！

《Fairytale Fights：Once Upon a Time》制品版



游戏平台：PS3™
发售日期：热卖中
销售平台：PlayStation®Store
售价：HK$78
语言：英文
版　权：Fairytale Fights ®, ™ & © 2009-2010 Playlogic International N.V. All rights reserved.

化身 Kick-Ass 电影英雄伸张正义

《Kick-Ass》是根据同名电影《海扁王》改编而成的第三人称动作游戏。玩家可扮演电影中的 3 个主角伸张正义，展开异常激烈的战斗。为了忠于原作，游戏收录了异常激烈的战斗、大量血腥场面，且结合了愤世嫉俗的现实主义等的有趣故事。

游戏平台：PS3™
发售日期：即将发售
销售平台：PlayStation®Store
语言：英文
版权：WHA Entertainment, Inc. is the owner of the game property and all rights reserved.





平价参加 LocoRoco 午夜祭典！

现在起只需要半价，就可以得到 LocoRoco Midnight Carnival 的入场券了！

以超可爱造型征服了玩家的心的 LocoRoco 现在邀请你一起加入午夜祭典！一起挑战最爱恶作剧的“布伊布伊”们所制作的超难关卡吧！

午夜里的 LocoRoco 世界，你是否能顺利过关呢？

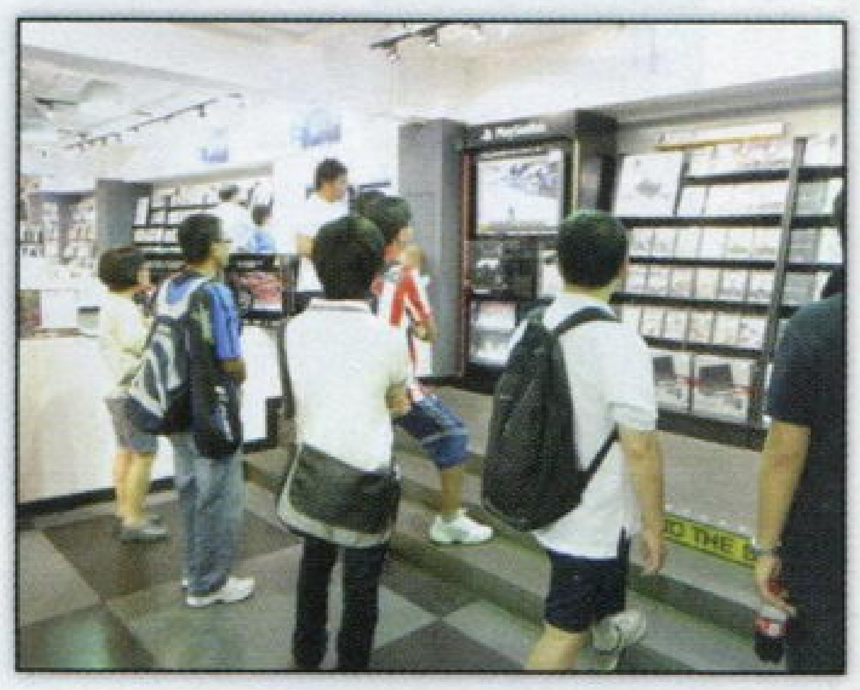




游戏平台：PSP
发售日期：热卖中
销售平台：PlayStation® Store
语言：中文、英文、韩文
版　权：©2009 Sony Computer Entertainment Inc

免费 PlayStation Move 试玩

9 月 15 日开售的 PlayStation Move 继续成为游戏迷的热烈讨论项目，由于反应热烈，多间商户的预订额经已经爆满，大家都期待正式发售日会有更多货源供应以满足一众电玩迷。为了让各位电玩迷过过瘾，也让大家都能在购买之前先试玩感受一下 PlayStation Move 的魔力，香港的主要零售商现已提供了免费试玩，最热闹的旅游区如旺角、尖沙咀、铜锣湾等地都设有 PlayStation Move 免费试玩台，其中大热游戏《功夫滑仔》、《Start the Party!》等都可以试玩，准备于 9 月份到香港旅游的朋友，谨记到以下地点参观啊！



商店名称	地址
丰泽	旺角弥敦道 664 号惠丰中心地库 4–6 号铺
电气良品	旺角弥敦道 582–592 号信和中心阁楼 19 号铺
HMV	铜锣湾柏宁酒店前线触觉一楼
热线电子公司（铜锣湾店）	铜锣湾铜锣湾地带 177–178 号铺
Sony Style –（香港旗舰店）	铜锣湾轩尼诗道 555 号东角中心 16 楼
Sony Style –（旺角专门店）	旺角弥敦道 664 号惠丰中心 9 楼
Sony Style –（尖沙咀专门店）	尖沙咀海港城海洋中心 3 阶 309–310 号

详细试玩地点及时间请以官方网页内容为准，

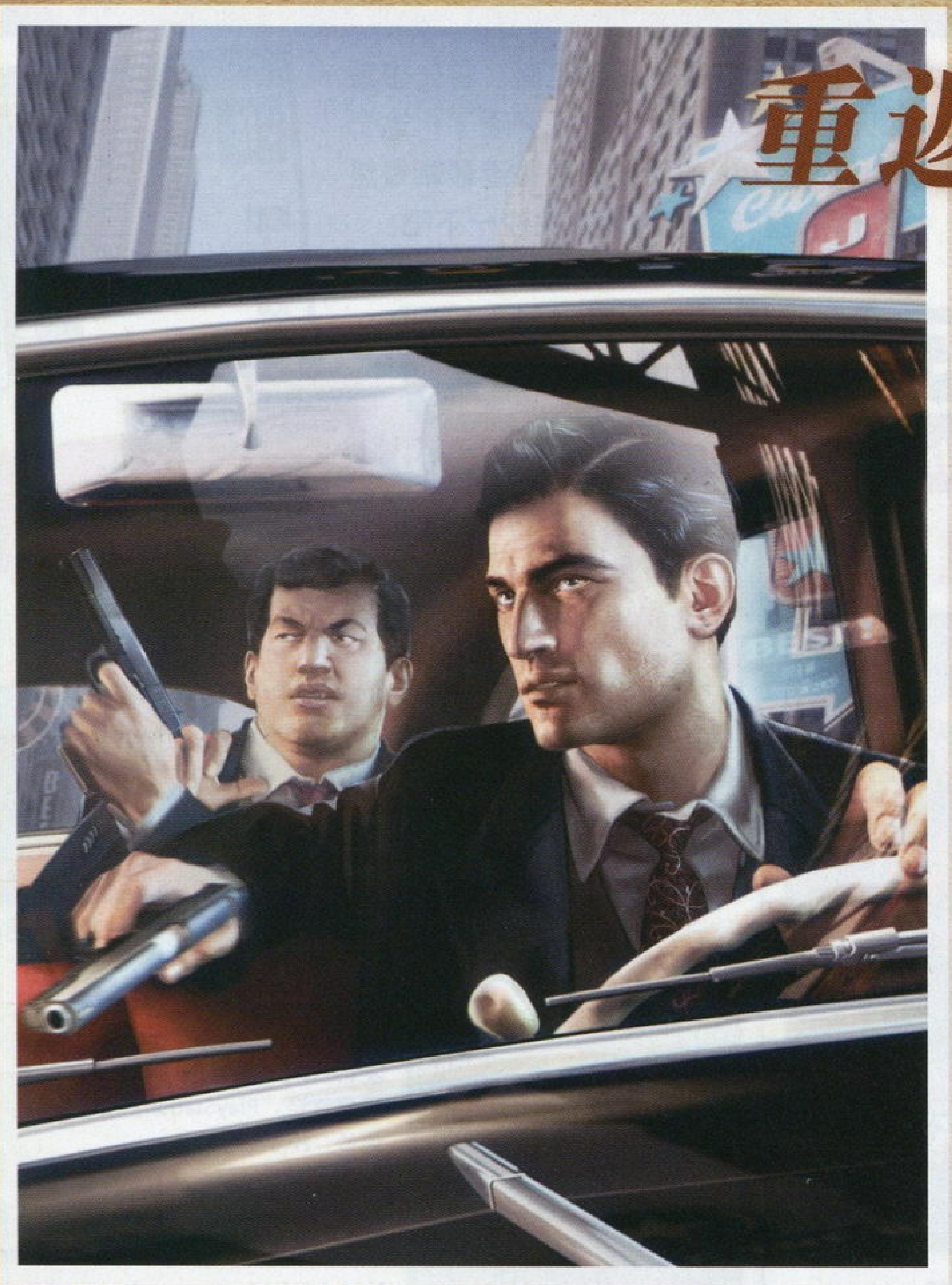
网址：http://asia.playstation.com/move





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.



重返黑帮鼎盛年代 四海兄弟豪情万丈

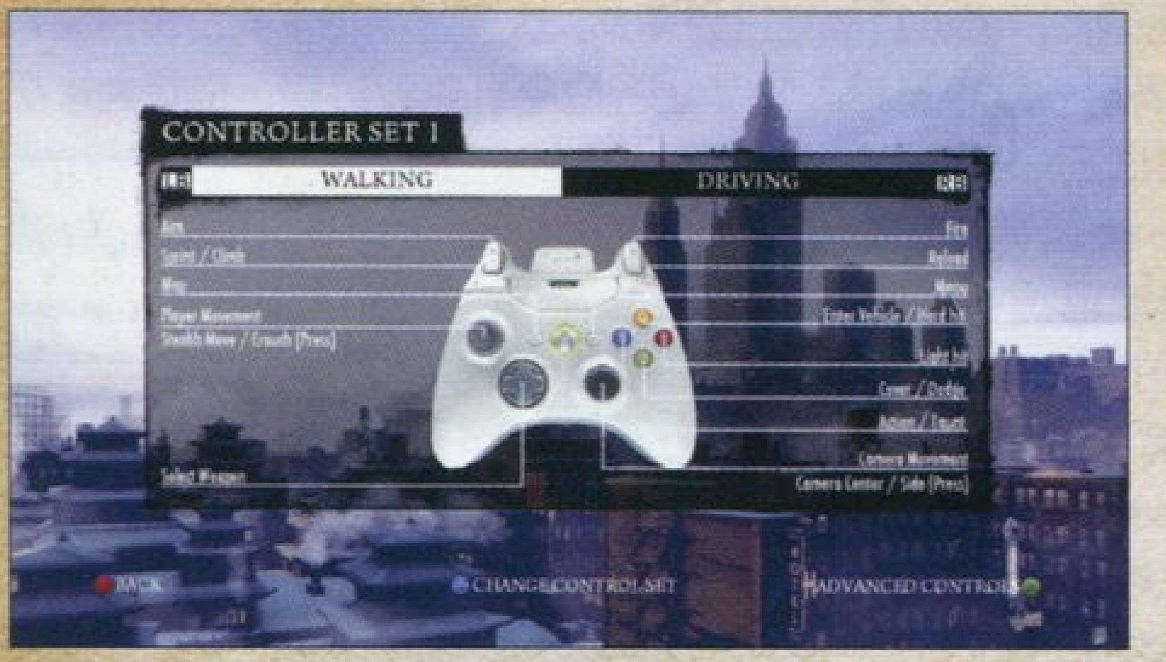
MAFIA® II

黑手党II	2K Games/2K Czech		动作
多机种	Mafia II		美版
	2010年8月24日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

如果是想体验《GTA》那样的沙盘游戏乐趣，很可惜本作无法为你提供，因为本作可以说一个支线任务都没有，完完全全是一个只有开放式城市的伪沙盘游戏，可以开车在城市里逛逛，是更接近单线剧情的“动作冒险”类型的游戏。优秀的画面和音乐，很好地还原了二十世纪四五十年代的美国大城市风情，不过不论是剧情上还是各种小细节上，都没有达到当年第一作所达到的高度。游戏总共十五章，每章一到两个“任务”，通关时间10小时左右，对于一个跨越时间段超过8年的故事，要想讲好很难，不过几个同伴的性格都刻画得很不错，借鉴了众多经典黑帮电影的桥段，其中《教父》和《好家伙》(Goodfellas)是借鉴的最多的两部电影，如果是喜欢黑帮题材的玩家，本作还是非常值得一玩的。

文 雷电 美编 anubis

系统解析 System Summarization



操作			
PS3	X360	行走状态	驾车状态
方向键		变更武器	左右为变更电台
左摇杆		移动	转向
右摇杆		视角	视角
START		暂停菜单	
SELECT	BACK	地图	
R1	RT	射击	加速
R2	RB	装弹	无
R3	RS	下蹲、潜行	变更视点
L1	LT	瞄准	刹车、倒车
L2	LB	跑、攀爬	后视
L3	LS	视角居中	无
△	Y	上车	下车
□	X	动作键	鸣笛
○	B	近身格斗、推人	手刹
×	A	靠向掩体	打开／关闭限速器

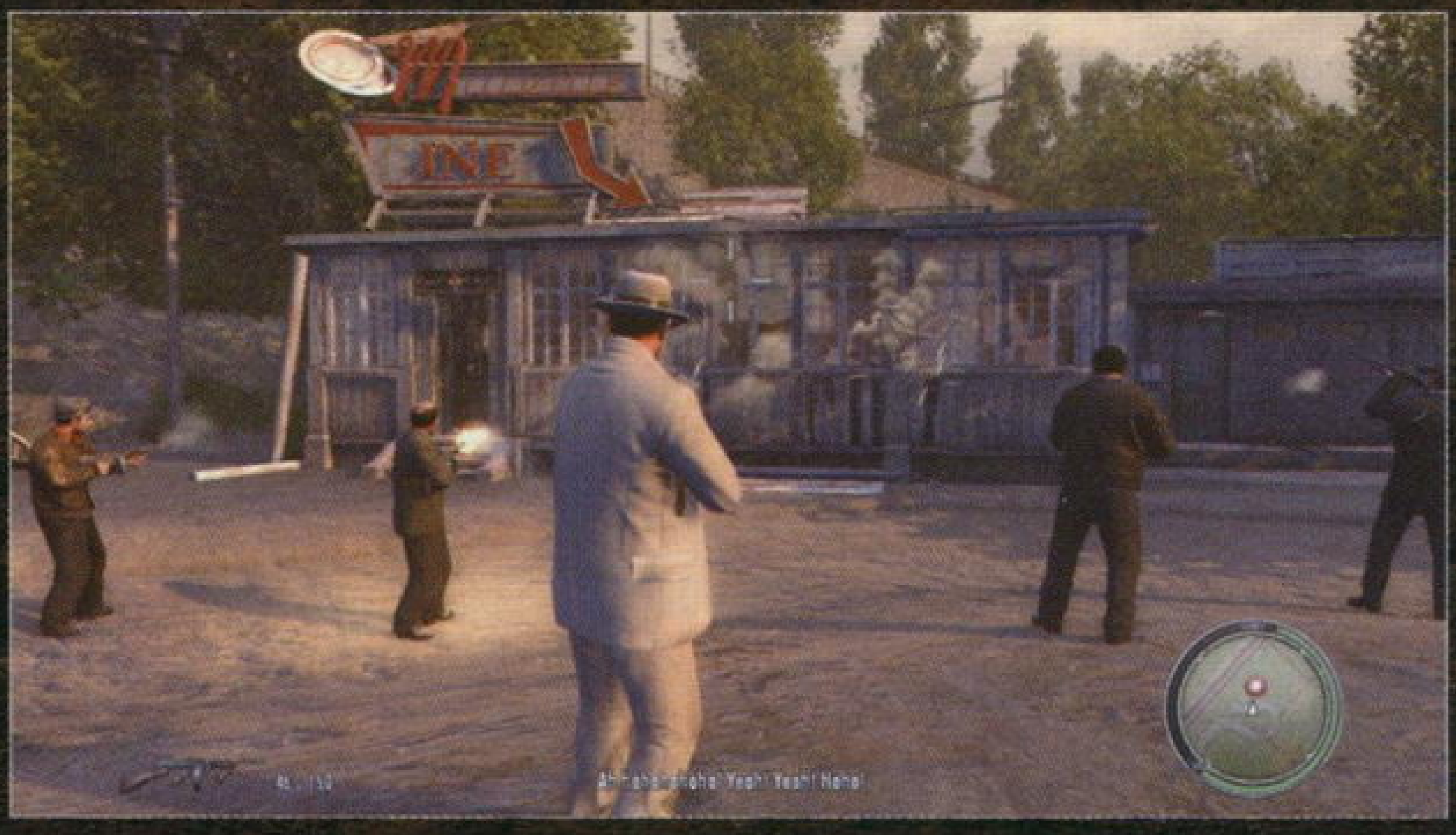
注1：操作提示为默认设置，下文以X360版操作的按键对应关系撰写。
注2：游戏中会有数次强制没收主角全部财产、武器的剧情，所以有钱的时候，留下够任务要求的数量，其他的就不要吝啬随便花吧，因为车辆是不会被没收的，所以有钱多改装升级汽车比较划得来。

枪战

枪战是最主要的战斗方式，游戏中武器种类有十余种，分别按冲锋枪（对应方向键上）、手枪（右）、霰弹枪＼步枪（下）、空手＼手雷＼燃烧瓶（左）分为四类。每类武器顺次排列，连续按对应的方向键可以在同类武器不同种枪支间切换。

枪支和弹药都可以在武器店购买，不同的店铺出售的种类略有不同。不过流程中基本用不着购买武器，战场上捡到的就足够用了（除非你喜欢在街上横行霸道）。

主角可以在不受伤害一小段时间后恢复生命值（不同难度下恢复速度不同），所以战斗中掩体的作用极大。按A可以做出一个很快的动作靠向视野中的掩体，躲在掩体后面并非绝对安全，侧面、前面高处的敌人都有可能命中掩体后面的玩家。玩家可以在相互连接的掩体之间转动，比如靠墙移动到墙角处，按X键即可贴着掩体转移到另外一面墙后面，在战斗中也很有用。另外，靠住掩体后必须再次按A才可以从掩体起身，不像大部分游戏一样推相反方向移动就可以离开掩体。



本作没有盲射，在敌人进攻的间隙（上弹的时候）从掩体后面探出身来（按瞄准键LT）射击是最佳战术。尽量不要试图冲到敌人身边发动近身攻击一击必杀，因为首先近身攻击并非一击必杀，其次主角生命值比较少，随便挨几枪就挂了。

本作是有辅助锁定和准星吸附这样的射击辅助系统的，每次举枪时系统都会自动将准星锁定到视野正中的目标身上，如果你的准星水平位置在目标头部这个水平线上，那么大多数情况都会自动锁定到敌人头上。辅助射击系统不能关闭，不过反正本作也没有对战要素，不需要你适应本作的瞄准系统练就百发百中的神枪法，而且辅助瞄准的自动锁定范围也并不大，所以就安心地多加利用吧！

©Take-Two Interactive Software, 2K Games, 2K Czech All Right Reserves.

近身格斗

自由行动中，直接按B为挥拳攻击，但是没有攻击判定，靠近路人按B是推搡，之后会进入格斗状态，此时B为轻攻击、Y为重击、A为躲避、X为嘲讽。按住躲避键A就可以躲避一切攻击，抓准时机使用BBB或YY的连击，这是格斗取胜的关键方法。在对手快死前会有终结技提示，一般就是连续按B即可完成。在第六章可以学会防御反击，按住A躲



过敌人的攻击后迅速按B或Y都可以发动反击，对付之后的强敌必须要靠反击才能有效击中对手。枪战中靠近敌人按B也可以直接发动近身攻击，不过用武之地较少。

潜行

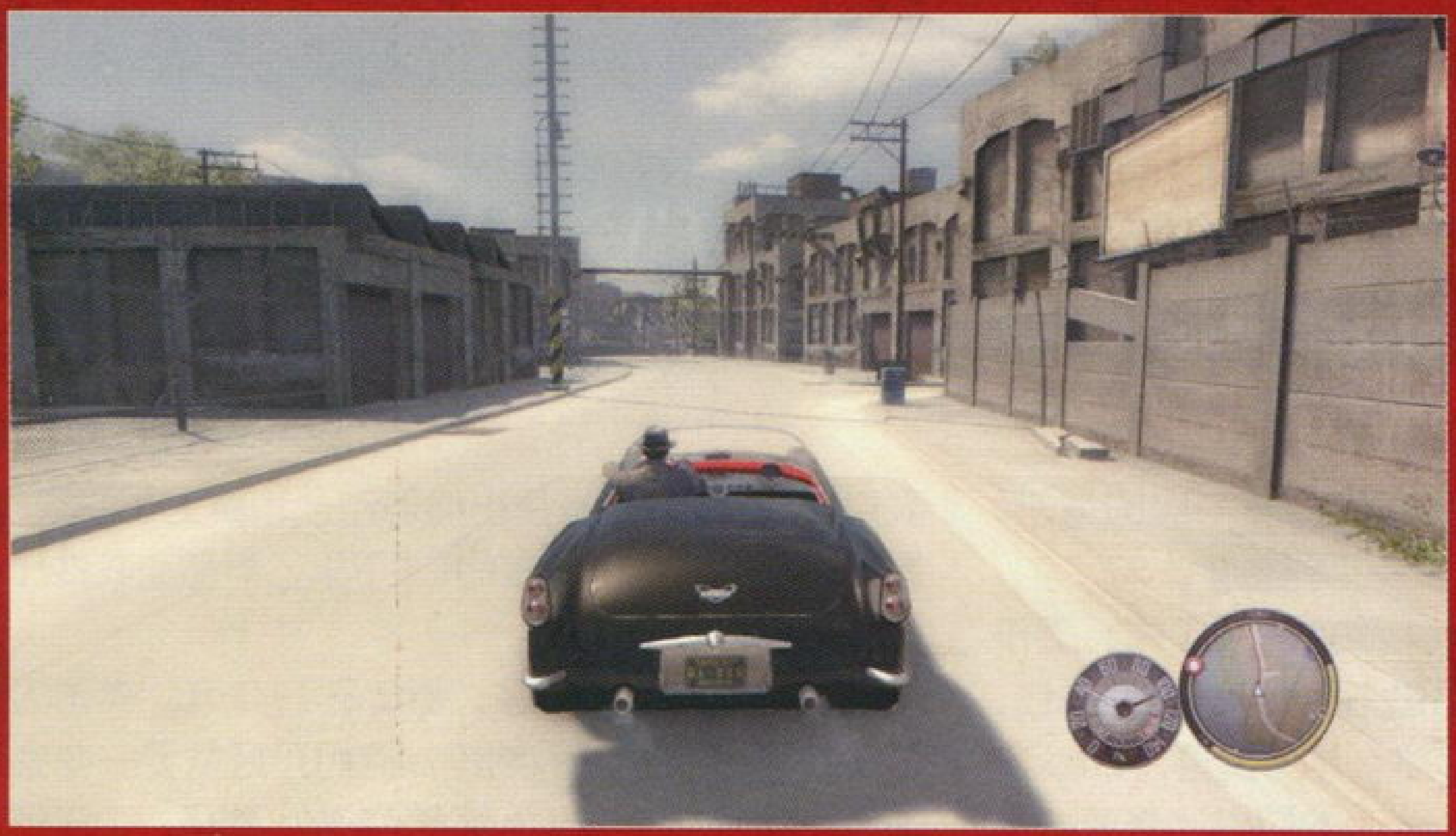
游戏中有一些需要潜行的关卡，不过大多是被发现也没所谓，就是开始枪战＋吸引来警察而已。普通状态下行走和跑动着接近敌人都会在很远距离引起其注意，需要按下左摇杆进入潜行状态，角色蹲下，行走速度较慢，从背后靠近敌人时有按B键暗杀的提示。

尸体可以按住X键拖走，也是潜行中的一个要素，以免被后来经过的敌人发现。



驾车

驾车是本作的重要元素，驾车时间甚至远远超过枪战时间，而且在帝国湾里没有什么支线任务，驾车到处转转就是这个（伪）沙盘游戏的最大自由度所在了。首先，车辆的手感是可以调整的，在OPTION的GAME SETTINGS里，Driving mode（驾驶模式）一项可以选择Normal（普通）和Simulation（模拟）两种，前者是默认的标准模式，车辆更容易控制，后者是模拟真实模式，车辆难控制，没有刹车防抱死系统（ABS）和各种稳定驾驶辅助系统，转向更困难，全力刹车时无法大幅度转向，建议希望体验游戏最大乐趣的玩家选择模拟驾驶模式。另外，游戏中车辆的车速表分为英制（Imperial）和公制（Metric）两种，英制自然是以英里为计量单位，公制为公里，下文以英制为标准。



要想开车，首先要抢车，除了某些任务中提供的车辆外，主角是不能买车的（再多钱也不行！），要想有自己的车就要去偷或者去抢。需要进行到第二章买到开锁工具才可以偷车，靠近上着锁的汽车，可以选择砸车窗玻璃（B）或撬锁（按住Y），撬锁引发的注意较小，砸窗则大的多。路上有人驾驶的车，靠近后按Y都可以把里面的人弄下车，再按Y上车就抢车成功了。不管是抢车还是偷车，如果周围有警察都要尽量忍住，撬锁引起他人注意的可能最小，砸窗和抢车都会直接引起周围警察的注意，会被追捕。

撬锁的迷你小游戏简单但不失乐趣，上下推左摇杆会变动弹簧位置，变绿时按X即可打开一层弹簧，顺次打开所有弹簧即开锁成功。

上车后怎么开，大家都会。但是本作车辆驾驶模拟还是比较趋向真实，转弯前刹车，配合手刹可以更轻松地转向。如果选择“模拟”，在刹车转向后要断续地按油门键，否则直接给油过多，失去抓地力的车轮会更加打滑，车子就会失去控制。

在警察周围超速是会被开罚单的，普通公路是40英里／小时，高速有60和75等几种，驾驶过程中，按A就会打开车辆限速器，此时按住油门也不会超过当前公路的限速上限，在高速狂奔时，如果发现前方有警察，不用刹车，赶快按下A键打开限速器，车速就会在很短时间内降到合法范围内，比刹车方便很多。

游戏中可以在车厂（Body Shop）对自己的汽车进行改装，可改装的部分包括：车牌（LICENSE PLATE）、颜色（REPAINT）、引擎（TUNING，初期只能改装一级BASIC TUNNING，后期开启SPORTS TUNNING）、车轮。除了改装引擎外都是样子工程。

放进过车库的车子扔在路上不管，在游戏进行一段时间后会消失，并在自己的车库里重生出来，所以不用怕丢车。车库最多保存10辆车，超过10辆之后，驾车到车库门前长按X可以用现在驾驶的车替换车库里的一辆出来。

通缉

本作的通缉方式与《GTA》有一些区别，为了容易区分，我们将之分为追捕和通缉两种状态。追捕状态为你犯罪了，并在警察视野范围内，他们知道你的位置，会追着你前来。通缉状态时即使你已经摆脱了追捕，但是一旦再次被警察看到就会进入追捕状态。

帝国湾的警察执法力度更大一些，在警察的视野范围内进行下列活动就会进入追捕状态：

撞车、超速（罚单图标），警察会让你下车交罚款，交了钱就没事儿了（不会扣你分的，也不会吊销执照）。如果不交钱就一直跑，跑得脱就没事儿了。

抢劫商店、偷车会被逮捕（手铐图标），警察不会主动开枪，开车撞你的车，喊话让你投降，下车不攻击，警察靠紧后会出现提示，反抗（Risist）就会进入枪战，贿赂警察（Bribe）就可以花一些钱让警察睁一只眼闭一只眼，拿钱走人并取消追捕。

开枪、杀人、袭警之类的事情就是重罪，警察会对你格杀勿论（枪＋星图标），随着犯罪等级的提升，星数会增多，图标的枪也会火力升级，这时候要么逃跑，要么死。

这三种属于直接的追捕状态，右下角小地图左半圈的蓝色条为追捕度（自创词），远离警察视野范围后蓝色气条会渐渐减少，减完之后解除追捕状态。在追捕状态中，如果你的个人信息被警察了解太多，就会对你进入通缉状态（WANTED），通缉状态分为两种：

犯重罪后，步行时靠警察太近，被辨识出外貌特征后，主角这个“人”就会被通缉（人像图标，上面写WANTED），之后即使摆脱追捕状态警察看到你也会抓你，可以通过换衣服解除这个状态。一般情况下坐在车里之后，被发现的可能性稍小。

犯重罪后，驾车逃跑，车牌被警察近距离看到，车就会被通缉（车牌号图标，上面写WANTED），摆脱追捕后，只要警察看到你的车就会继续抓你，在非追捕状态下进修理厂（Body Shop）涂装车辆就可以解除车子的通缉状态，最直接的方法就是换一辆车。

另外一种解除通缉状态的方法是电话亭打电话，需要的钱比较多。这里提一下，本作的电话亭基本是个摆设，除了剧情中用到一两次以外，其他时候只有解除通缉一种用处，非通缉状态进去就会显示“你没有电话号码可以呼叫”，好悲哀的主角。



■交罚单



■被警察追捕中

TIPS 游戏主角的名字Vito来自《教父》中的教父Vito Corleone，也就是马龙·白兰度扮演的角色。

收集要素

随着剧情流程的进行，玩家会直接解锁游戏的艺术画（Art）和海报（Poster），通关后即全部解锁。其中挂饰（Pinup）需要以困难难度（Hard）进行流程才能解锁。游戏中需要收集的要素有花花公子杂志（Playboy Magazine）和通缉海报（Wanted Poster）两种。

杂志一共 50 本，会出现在每个章节中（第一章没有），基本都在流程需要玩家到达的场景附近的角落里，如果没有随着流程取得的话，一旦该章节完成，在下一章节中即使可以回到杂志所在的场景，杂货也是不会出现的。但是游戏提供了方便选择章节开始游戏的功能，玩家可以轻松回到之前的章节寻找错过的杂志。（其实一大部分地区一旦走过就因为种种原因而无法回去了。）

通缉海报一共 159 张，帖在城市各个建筑的墙壁上，不会随着流程进行而有取得不了的情况。不同难度下的收集要素是共同的，虽然没有二周目，但是不管选择新游戏还是选择章节游戏，都可以补全收集。找到过的通缉海报和杂志都不会再次出现在场景内。

小细节

■坐上车或通过场景中的收音机可以收听电台节目，虽然只有两个电台，但是有超过一百首歌。随着流程的进行，游戏年代的推移，会出现符合当时年份的新歌。

■汽车的引擎盖和后备箱大多可以打开，但是除了剧情外没办法往里面装东西。汽车引擎撞坏开不动的时候，只要没爆炸，就可以在车头按 X 键修理引擎，汽车性能会稍稍恢复一点点。

■游戏中的服装店分为两种，一种是普通的较便宜的衣服，一种是昂贵的衣服。前者有一套紫色的西服，颜色和《黑骑士》中 Joker 的非常像，也是我最喜欢的。

■游戏中的商店都可以打劫，武器店的老板会用霰弹枪反击。打劫目标是收款机。

■在第二章之后，游戏中得到的汽车可以开到 B 为标记的 Bruski 开的废车厂，停在碎车机（Car Crusher）里，到旁边上楼梯按开关压碎汽车可以得到 400+ 美元。

■除了以上提到的一些可做的事情之外，《黑手党 II》原作没有任何支线任务，没有多结局，没有二周目，没有通关评价。可以选择已经完成一次的章节以任意难度进行游戏，不过这样会替代之前的“继续游戏”所关联的即时存档。

■流程中，会在第六章失去身上的所有钱和枪械，第十一章时失去所有的钱、枪械和衣服，因此请提前做好准备。不过，停在车库里的汽车不会失去，所以可以在第五章和第十一章开始时将所有钱都花在改装汽车上。

■流程中的任务提示比较方便直接，下一步需要到达的地方都会有明显的红色圆形标记标在地图上，并有红色线条指出一条行动路线，玩家可以自行选择是否按照路线前行。圆形标记内如果有小箭头，向上则在主角所在水平面的上层，下箭头就是在下层。不过，在各个角色的公寓中，这个标示会出现一楼、二楼、三楼不分的情况。任务中要进入的门都会有特殊的亮光表示。用 BACK 键打开地图，可以放大缩小查看地图，按 A 可以在光标停顿的地方设定 GPRS 导航，以绿色线条指示路线。后面的流程攻略以剧情为主，全部主线任务都按步骤给出行动顺序。

■任务大多是从一天的早上开始，一天的晚上结束。早上被电话铃叫醒，接电话，穿衣，出门，完成任务，回家睡觉。这是绝大多数任务的流程。



全剧情流程攻略 Story and Walkthrough

开篇

Vito Scaletta，1925 年生于意大利西西里，对于故乡，他记不得太多，因为在他还是孩子的时候，父亲就携全家人到美国，真正开始尝试当时每个人都幻想的“美国梦”。他们在美国生活的城市叫帝国湾（Empire Bay），这是 Vito 一辈子中见过的最漂亮的地方，不过，他们住的街区，也是他这辈子见过的最脏最乱的狗窝一样的地方，而这场美国梦，确实一场真真正正的噩梦。

父亲开始为帮他移民到美国来的人工作，工作艰辛，父亲不堪重负，借酒消愁，而他挣的那些小钱，都买酒喝了。之后 Vito 上了学，学习英语，Vito 在意大利人的居住区认识了 Joe，他们成了最要好的朋友。因为他们都很穷，周围也没什么合适的工作，于是开始做一些偷鸡摸狗的事情，不过终有一次，在偷窃珠宝店时被警察发现，两人疯狂逃跑，Joe 翻过围栏，Vito 将包扔给他自己也跳上围栏顶，警察的手枪在背后指着他：“下来，再乱动我就开枪。”

Vito 就这样被抓了，那年是 1943 年，美国的军队在攻打西西里的纳粹，他们正好需要一些会说意大利语的人。Vito 那年 18 岁，对于一个年轻人，任何事情看起来都比坐在牢里要好。于是他回到他的故乡西西里。

1 THE OLD COUNTRY

西西里，1943 年 7 月

Husky 行动，Vito 被编入 504 号伞兵部队，7 月 11 日，降落在西西里南海岸，但是被敌人偷袭，包括 Vito 在内，只有三个人存活了下来。如果不是当地的反抗军，他们肯定无法活下来，于是，当墨索里尼的士兵冲到镇上开始疯狂杀人时，Vito 他们决定帮忙予以回报。

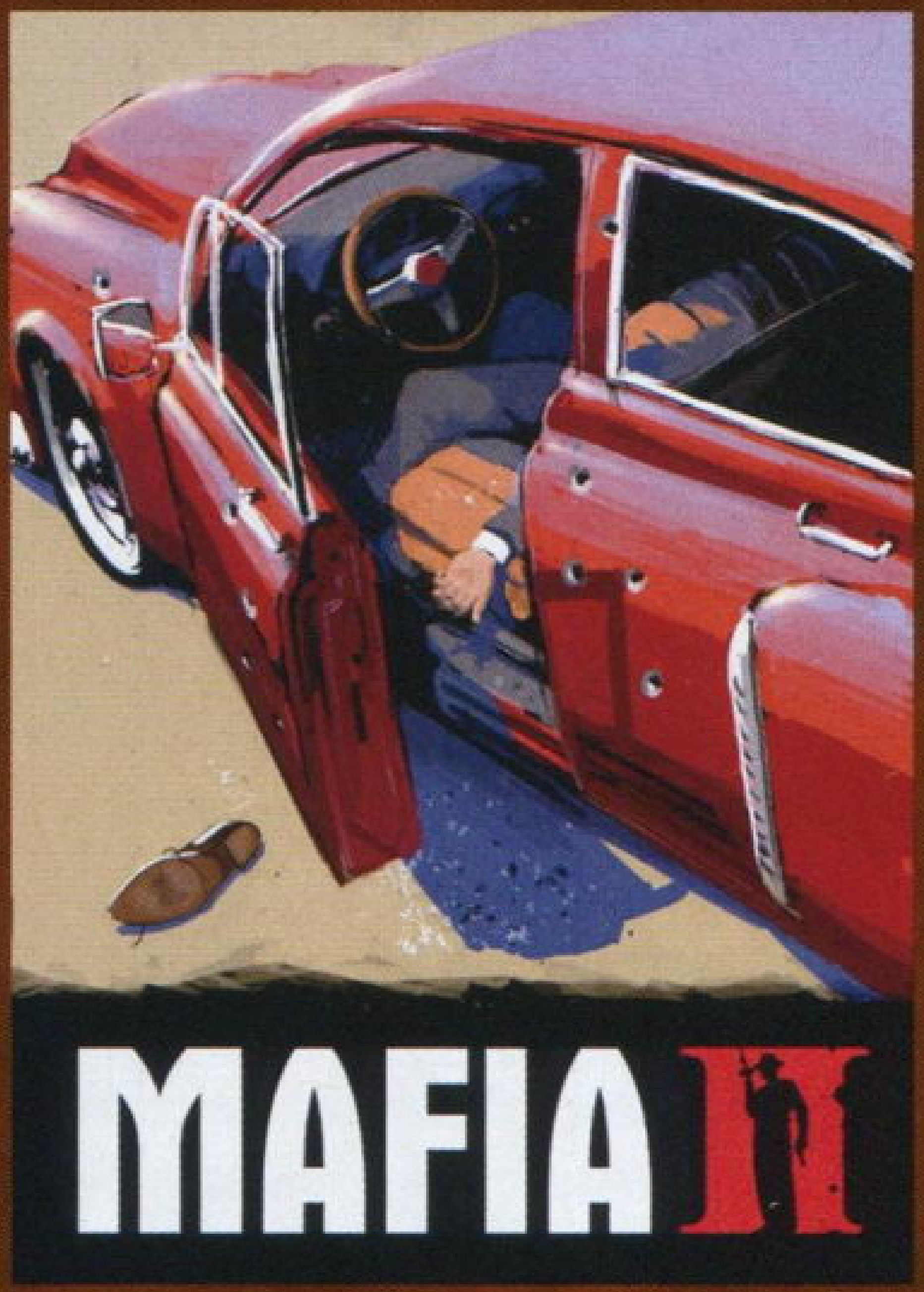
在纳粹占领的公馆前，一个士兵正要处决一个他们口中的犯人，反抗军在行刑前展开了进攻，猛烈的交战，Vito 和反抗军一起冲入公馆，并占领了高处。可是敌人的增援数量太庞大了，他们强势的反扑将公馆重新夺回。被坦克炸昏的 Vito 看到身边都是死去的同伴，眼前是纳粹的士兵，他们补枪，杀死还有气息的反抗军。Vito 一动不敢动，趴在地上装死。

这时外面有通过大喇叭喊话的声音：“不要再打了，孩子们！你们都认识我，我可以给你们提供个条件，战争已经结束了！美国人来解放我们了，他们是我们的朋友，他们会为我们打到墨索里尼。”那人是 Don Calo，西西里黑手党中荣誉最高的教父，他站在装甲车打开的驾驶舱里，对着公馆里的纳粹士兵讲，“别做傻事，你们今天就可以安全回家，我可以保证这点！你们知道自己可以相信我。”

当天的整支纳粹军团全部投降了。为什么？就因为 Don Calo 发话了。这就是黑手党。

流程

进入可控阶段后就可以按 LT 瞄准，然后按 RT 射击准备行刑的士兵了（等待一会儿看看也可以，纳粹士兵会先杀了“犯人”然后和反抗军开战，结果没有区别，何不先下手为强？）。→躲开正门，从左边开着的窗户跳进去（按 LT）。→靠在墙上，按两下方向键左调出手雷从窗口扔出去。→杀死大厅的所有人上楼打开门，开枪射击敌人救下他挟持的人质。→跟着同伴走，到阳台上用重机枪扫射下面广场上的敌人，坚持一段时间发生剧情（如果扫射中途快死了，就跑回房间里歇一会儿）。



TIPS 游戏主角的兄弟 Joe 的原形来源于《好家伙》中 Joe Pesci 饰演的 Tommy DeVito，在性格和结局上都有很多的相似之处。

2 HOME SWEET HOME
2 年后，帝国湾，1945 年 2 月 8 日



在欧战打了两年仗，纳粹给 Vito 身体里塞了一颗子弹，Vito 在医院住了一小段时间之后，便休伤假回家休养。从火车下来，是寒冷的冬天，Vito 穿着军队的棉大衣，周围那种熙攘的人群似乎是属于离自己非常遥远的世界，而现在自己就站在这其中，那出生入死的日子如梦幻般远去，各种情景却在脑海中历历在目。Vito 远远地听到 Joe 在叫他名字，没想到他会来接自己，因为并没有将自己要回来的事情告诉家人之外的人。Joe 则解释说，他有关系有消息来源。在回家之前，先和兄弟喝一杯啤酒是免不了的。出了火车站，坐上 Joe 的漂亮轿车，Vito 心想 Joe 混得不错啊！聊到在意大利打仗的事情，Vito 说曾经有个叫 Don Calo 的家伙曾让一整个军队直接投降。而 Joe 则是久仰 Calo 的大名，他说在帝国湾，也有这样的英明家伙（Wiseguy，对黑帮的人的称呼），你为他们工作，你就有吃有喝，你与他们对着干，那就是找死。

坐在酒吧里，Vito 告诉 Joe 过不久他还要回到战场上，因为战争还未结束。Joe 听了，起身去打电话，不久他便回来，告诉 Vito："看起来，你的伤比起初诊断的要重很多，不能再回去打仗啦。" Joe 一个电话就将 Vito 的兵役免掉，这就是他认识的 Wiseguy 的能力吧，"都是些纸上活，盖几个公章就完事儿了，钱能搞定一切。你也不用担心钱，我都摆平了，就当作欢迎你回家的礼物吧！" 兄弟二人碰杯。

从酒吧出来，漫天雪花，走在熟悉的小巷子里，周围的人还喊出 Vito 的名字，虽然是冬天，但是闪闪的灯火让 Vito 感觉到家的温暖。敲响家门，母亲开门，紧紧地抱住自己的孩子，感谢着上帝，感叹着生活，妹妹 Francesca 为 Vito 做了好吃的饭菜，三人围着小餐桌祈祷。阿门。

Vito 的房间和他走时一样，母亲保留着原本的模样，小时候玩的木马、棒球海报和墙上的十字架。Vito 躺在自己的床上，安然入睡。

次日醒来，Vito 出门前告诉母亲自己不用再回到战场上了，Joe 帮他免除了兵役。母亲担心 Vito 再次和那个曾经将她自己的儿子送入监狱的 Joe 混在一起，Vito 说："这次是 Joe 救了我的命，妈妈，你想让你的儿子再次回战场上吃子弹吗？" 母亲无奈，只能一再叮嘱、告诫儿子不要再惹上麻烦，让他去父亲曾经工作的码头找一个叫 Papalardo 的人找份安稳的工作。Vito 点头答应。

走出门来，妹妹在巷子里被一个穿着风衣的家伙拦住纠缠不清，作为哥哥的 Vito 想都不用想就冲上去痛打了这个无赖一顿，无赖临走前抹着嘴角上的血说："你会后悔的！你们两个都是！" 妹妹告诉 Vito，父亲临死前向高利贷借了 2000 块钱（以当时的物价，一杯咖啡只要 5 美分，对于他们这种最底层的劳动人民，2000 块是个天文数字），父亲认为凭借自己的辛勤工作可以挣回来，但是……她们也是在 Vito 去战场之后才发现的，如果这周内不还钱，利息就会再次猛升。Vito 皱起眉头，作为长子，他总要想出办法。他安慰妹妹放心回去，说自己会找办法弄到这笔钱。

Joe 的家就在 Vito 家不远的地方，Vito 一边看着身边熟悉的街景一边踱步过去。Joe 正和两个西班牙妞玩得开心，不过看到老朋友来，很高兴地请两位小姐离开。Vito 告诉他现在自己需要一笔钱还上父亲之前欠下的债，然后自己还要弄个地方住，靠力气挣钱的钟点工肯定不行。Joe 说："那是自然，你可以跟我干，有人会为一些稍微有些'风险'的工作付大价钱的报酬，钱轻轻松松就来了。不过现在先去 Giuseppe 那里拿退伍的证明。" 对，这是正事。

来到 Giuseppe 的杂货店，他曾经是帝国湾最棒的开锁专家，现在已经退休了，做个小买卖。拿了医疗证明之类的退伍用的文件，又买了一套开锁工具，两兄弟下楼去，Joe 带 Vito 去见另外一个人——Mike Bruski，他是个脾气倔犟的老头，在郊区开了一个废车厂，专门为人修车，他能找到各种罕见的配件，来源都是其他人偷来卖给他的。Vito 要去帮他偷一辆双门跑车，有个客人的车需要一些不好找的零件，一辆车在他这里可以卖到 400 块。

Joe 将一把手枪递给 Vito，并告诉 Vito 这也算 Bruski 对他的一次考验，看看 Vito 是否有能力为自己干活。Vito 到 Lone Star 酒吧的后院，看到了那辆小跑车，私闯他人的私人场所，引来这片地盘的帮派的围攻，Vito 先干掉几个靠近他的人，然后赶忙驱车逃跑。回到废车厂，Bruski 非常满意，"之前说的多少钱来着？"

"600。" Vito 说。

"哈，小伙子，你可以的。" Bruski 被 Vito 逗笑了，然后掏出钱绕过 Vito 递给 Joe，"给，这是说好的 400 块。" 兄弟二人告辞，Joe 给了 Vito 300 块，剩下 100 留作自己的中间人费用。有钱，兄弟一起赚。不过以后 Vito 自己再来，就不用再给 Joe 钱了，那都是辛苦钱。和 Joe 回到他的公寓，将车停进停车场，这街区可不那么安全。Joe 让 Vito 暂时住在他家，Vito 算是暂时安顿了下来。

流程

从酒吧出来后经过小巷，进入自己家所在的楼里，上到 2 楼见到家人。→回到自己的房间睡觉。→第二天早上醒来，在自己房间的衣柜换上衣服出门去见 Joe。→在小巷里打败纠缠自己妹妹的讨高利贷的人。→跑去 Joe 的公寓（不远），在 2 楼走廊最里面。→出门跟着 Joe 到车库，驾车到 Giuseppe 的商店。→剧情后在桌子上拿到文件，购买一套开锁器，在身后的模具锁上练习开锁，推摇杆调整弹簧位置，在变绿的时候按 X，顺次打开所有的弹簧就成功开锁了，如果时机错误会回到前一级。→出门用开锁工具偷那辆漂亮的 Jefferson，甩开警察的追捕后将车开到修车厂（Body Shop），重新喷漆（Repaint），Joe 买单，升级汽车的引擎（Basic Tuning）。→开车到 Mike Bruski 的废车厂，任务是帮他去偷一辆指定的罕见双门跑车，出发前 Joe 给你一把手枪，要在废车厂试试枪，射击废弃的红色轿车，射击油管将车打炸。→到目标地点 Lone Star 酒吧，可以翻墙到后院，也可以从酒吧后门到后院，守在后门的家伙会和你格斗，战胜他后靠近跑车，会有几个人冲出来攻击你，干掉他们之后砸开车窗上车，撞开铁门逃跑。→会有人开车追你，不要按着 GPRS 的提示走，那样 NPC 会更容易追上你，向相反方向走比较容易甩开敌人。→将车开到 Bruski 的废车厂，挣得 300 块钱，任务完成，之后随时都可以将小型车开到 Bruski 这里的压车机里，然后上楼按下开关获得 400+ 美元。→回到 Joe 的公寓。→打开冰箱随便吃喝点东西。→调查厨房的沙发睡觉。

3 ENEMY OF THE STATE
Joe 的公寓，1945 年 2 月 10 日

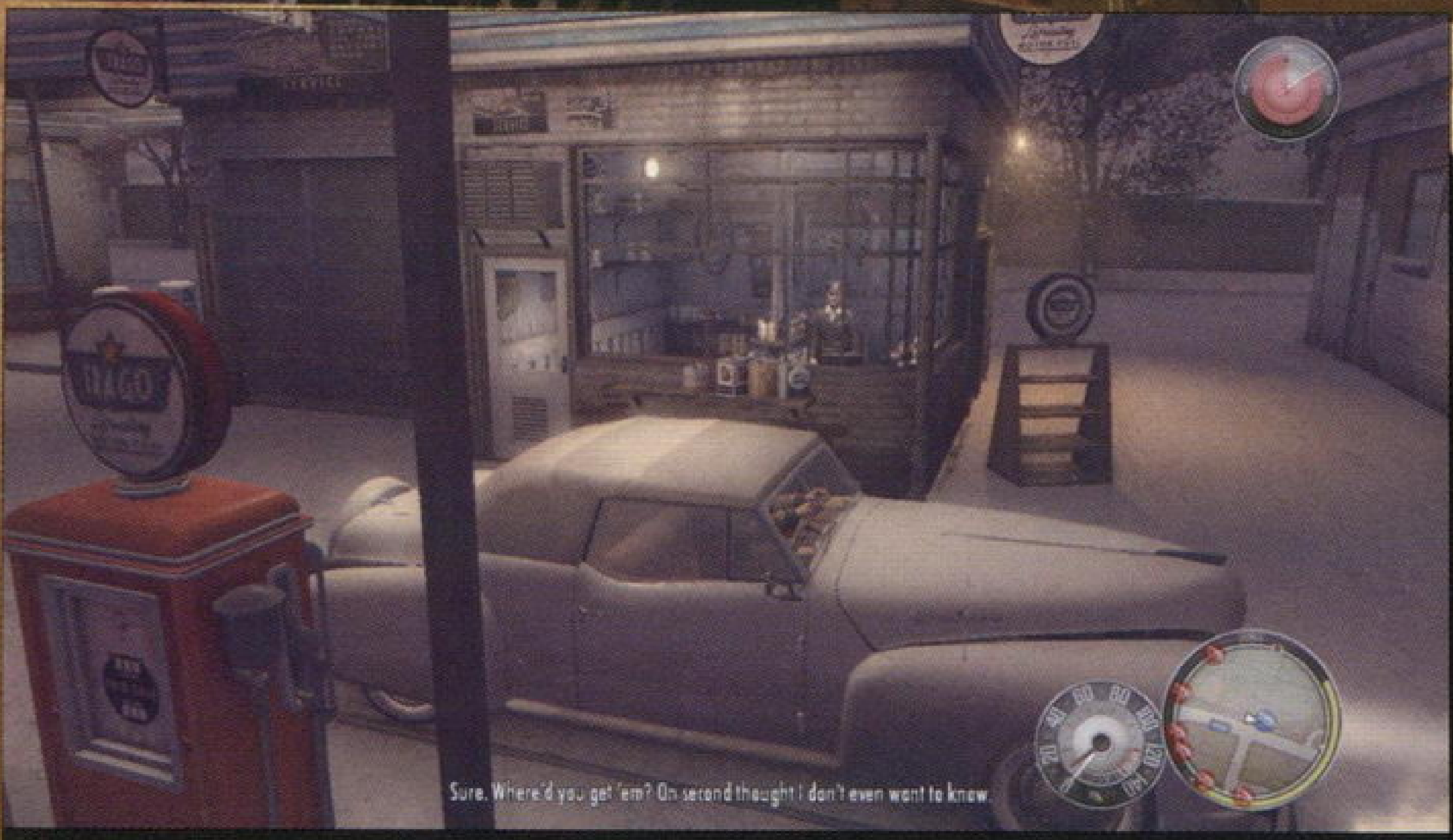
Vito 被电话铃声吵醒，拿起听筒发现是自己的母亲。母亲显然不希望 Vito 和 Joe 这样的家伙混在一起，催促 Vito 到父亲曾经工作的码头找 Federico Papalardo 寻份安分的工作。在码头的办公室里，Vito 道明来意后，Federico 说记得他的父亲，并热情地让他直接称呼自己为 Derek 就行，之后安排他跟着 Steve 到工房将货箱搬上卡车，堆了一人高的箱子全搬完，给 10 美元。Vito 搬了几箱货之后便径直走出大门，对一边靠在门口看报纸的 Steve 说："不干了，那么几块钱自己留着吧。我说找点儿活干，可不是卖傻力气。我需要挣大钱。"

Steve 头也不抬地说："爱干干，不



实用技术 攻略透解

TIPS 游戏中的奢华饭店 The Maltese Falcon 的名字来源于侦探小说大师汉密特的经典小说，该小说还被 1931 年和 1941 年先后两次改编为电影，译名为《马耳塔之鹰》（The Maltese Falcon），是经典的美国"黑色影片"。



爱干滚。”

“我去为Joe干活，挣得比这儿多多了。”

“什么？能为Joe做事的人竟然来搬箱子，你脑子生锈啦？”Steve知道他是个有“前途”的家伙，便重新带到Derek面前。Derek看了看这个年轻人，从抽屉里掏出一把手枪放在手边，“现在这年头，多么小心都不过分”他一边说一遍拿起电话听筒，“我得给Joe打个电话确认一下。”

当然没什么差错，除了Joe过了很久才接电话，那等待的时间让Vito对着手枪出了一身冷汗。Derek放心了，让Vito去向那些在码头干活的家伙每人收十美元理发费，这就是个欲盖弥彰的美名而已，实际就是保护费，孝敬他这个老大，总要有个黑脸的人去收才行，本来应该是Steve的工作。收黑钱自然不是那么轻松的事儿，打架必不可少。揍了一个不愿意交钱的家伙一顿之后，其他人都乖乖交钱，一个坐在高处抽烟的硬汉出来“维护自己的权益”，虽然这家伙还是有点儿能耐，但当然也被训练有素的Vito放倒了。站在吓得惊慌失措的所有人面前，Vito大喊：“各位，交出你们的TMD理发费就那么难吗？”工人们看自己人中最厉害的家伙都被放倒了，互相望望，只得交钱了事。带着一叠抢来的钱回到Derek的办公室，Derek为我摆平了Bill那个难缠的家伙而高兴，除了应得的报酬外，还多给了Vito些钱。原来之前Steve去收钱时就被Bill干翻了，那个有些谢顶、整天抱着本Playboy看的家伙看来不那么擅长拳头对拳头的战斗，也就是个狗头军师。Vito临出门开前，Derek说：“替我给你母亲带个好！就说你在这里做我的助理就行了。对了，Joe刚才来电话让你去弗莱迪酒吧找他。”

Vito来到酒吧二楼，Joe已经在等Vito，他说他们要见的人就是黑道上混的有名有姓的人物之一——Henry Tomasino，说话间，一身西装革履的Henry来了，互相问好后，Henry说了自己的计划——汽油供给限制让加油站都缺油，到物价管理局（Office of Price Administration）弄来一些油票倒卖出去就能挣大钱。管理局是政府机关，想进去不那么容易，不过Henry已经找好门路，他的一个朋友的姐姐Maria Agnello在管理局上班，找她问清情况就能找到办法在夜里偷偷溜进去，之后再找到保险箱的钥匙，神不知鬼不觉地将油票偷出来，一万加仑的油票分给两兄弟600美元，这是个肥差事，不过活要做得漂亮，不要引起骚乱暴露了自己，否则Vito就要吃不了兜着走。

Vito拿了写有Maria地址的纸条出门去，对Maria说明自己是Henry派来的，Maria同意告诉Vito自己知道的，不过她妹妹住院了，现在她正急着出门，让Vito顺路送她一程，便告诉他想知道的事情。去医院的路上，Maria猜到Henry一伙的人找他肯定是盯准了管理局的保险箱，她告诉Vito正门肯定进不去，后门虽然也锁着，但是后门旁边有扇窗户晚上也是开着的，进去后到二楼的指挥员办公室找到保险箱钥匙，就能顺利打开保险箱了。按着她说的方法趁着夜色在管理局掐断报警器之后，安全打开了保险箱的门，再从原路返回，一切都行云流水般顺利。回到Freddy's Bar（如果不掐断保险丝，被警察发现发生枪战，Henry就会按之前所说的只能给Vito说好的价钱的三分之一）。Henry看了看油票，不幸的是这些油票明天就过期了，现在惟一不让之前的一切成为白忙活的方法就是在油票到期之前卖给加油站，他们盖上邮戳之后就能兑换汽油了，否则这些就是一叠废纸。Vito只得开着车在城里的加油站转了一圈，和加油站的家伙讲好不告密，他们也很乐意低价购入油票换取超值汽油。总算没有白忙活。

流程

起床接电话。→在门口的衣柜换上衣服。→到码头的主任办公室找到Derek。→下楼把箱子搬到车上（至少搬一个，大门就会打开，直接走出去就可以，多搬几个体验生活也没什么问题）。→走出正门。→跟着Steve回到办公室。→下楼与工人对话收钱。→不乖乖给钱的就打到他们（先推他们一下就会进入格斗）。→干掉硬汉。→回到办公室把钱交给Derek。→到Freddy's Bar找Joe。→开车到Maria的公寓。→从后门进入公寓找到Maria的房间，敲门。→出来坐上自己的车，按喇叭让Maria上车。→带Maria到医院大门口，停车让她下车。→到马路对面，翻过后门爬上架子从房顶找到开着的窗户，进入管理局。→直接出现在二楼，蹲下慢慢从背后靠近守卫，按B挨个放倒二楼的两个守卫。→放倒一楼前台的守卫，到地下室去切断大楼的报警器。→在Director's Office的桌子上取得钥匙。→进入保险箱所在的房间，撬开铁门。→用钥匙打开保险箱取得油票。→原路返回回到街上，开车回到Freddy's Bar。→之后需要将油票卖掉，打开地图算好路线，以最近的加油站（红色）为目标设定好路标，到加油站加油点按X就可以卖掉油票。在右上角倒计时完之前卖掉所有的6份油票就能完成任务，驾驶速度稍快的车（比如前面得到的改装过的车）时间绰绰有余。完成任务后回家睡觉。

注：进入管理局后，如果不切断警报器直接找钥匙开保险箱就会自动触发警报，招来大批警察，正门也会堵满警车。这时仍旧可以按原路返回不被大量警察发现，仍旧可以原路返回，从后窗逃出，可以更轻松地逃离现场。

4 MURPHY'S LAW

小意大利，1945年2月11日

昨晚忙了一宿，一觉睡醒已经是中午，Joe在桌子上留了一张纸条给Vito，让他带上家伙和撬锁工具去老地方见他，又有活了。Joe和Henry已经等在酒吧里，Vito在Henry对面坐下，点了一杯咖啡，抱怨着昨天的不顺利。Henry说世事难料，不想干回码头搬箱子去！旁边讲公用电话的西装小胡子大声骂着脏话，放下听筒后走到Henry旁边没好气地说：“你给我搞定，今天晚上就要！”这个小胡子男人看来是Henry的上司。原来是珠宝店欠钱不还，老大动怒，决定今天晚上派人去商业区的珠宝店里偷些值钱的东西做补偿，一切都安排妥当了，只要等夜幕降临，换上电话修理工的服装，没人会怀疑。当然，干活的人是Vito和Joe。

六个小时之后，Vito和Joe穿着黄色修理工制服从酒吧走出来，撬开锁进入珠宝店，从陈列柜中拿起昂贵的饰品放入包中，一切都似乎天衣无缝。而就在两人觉得即将大功告成之际，透过珠宝店玻璃窗射进的汽车抬头灯耀眼的强光预示着一场大混乱。接着是汽车撞碎玻璃的金属框架的声音，从车里下来几个人，借着明亮的车灯大张旗鼓地闯进店铺，领头的壮汉眉梢上有一条显眼的疤痕，指挥手下说：“快拿，能拿多少拿多少，警察要来了！”这群笨贼还知道警察要来！兄弟二人与他们举枪相对，不过警笛声已经越来越近，真打起来对哪一方都不利。Joe和Vito转身逃跑，从商场的后门出去，从小巷子与大路的路口远远地看着珠宝店大门，刚才那帮人已经被警察彻底制服。兄弟两人呵呵地笑出声来：“那家伙叫Brian，这种笨蛋，从来都是被当作卖傻力气的家伙雇来干笨活的。”之后Joe拿了背包去交差，Vito回家休息。

流程

在Freddy's Bar见到Joe和Henry。→开车带着Joe到珠宝店。→撬开门锁。→躲避警察的追杀，一路跟着Joe逃出商店。→逃路过程中要保护Joe开门，还要注意围剿的警察。→回到街上时，玩家是被通缉状态，不要走路靠近警察，悄悄溜走找辆车开到最近的服装店买套新衣服换上就可以摆脱通缉状态。→回家睡觉。



TIPS 《黑手党Ⅱ》PC版与家用机版同时发售，优化得很好，关掉对PC性能要求最高的增强物理特效就会让帧数瞬间提高不少，两年内的主流配置都可以跑出相当不错的效果。在分辨率、材质贴图等方面都要比主机版略强。

5 THE BUZZSAW

Joe 的公寓，1945 年 2 月 20 日

日子安稳地过了几天。一天早上，Vito 推开卧室的门出来看到 Joe 的女人站在门厅里，她将大衣递给 Vito，Vito 站在她身后帮她披在身上。她转头看看 Vito，告诉他 Joe 让他去酒吧找他，接着还暧昧地说："可惜我来的时候你睡过去了，否则我们还能一起开个派对呢……也许下次吧，洋娃娃，Bye～"说着用手轻抚 Vito 的脸，之后转身离开。Vito 摸着后脑勺："这应该意味着一些……" Vito 收拾东西出门，刚来到街上就听到撞车声，Joe 的女人在街上来了个急刹车，后面的车撞了个正着，里面的男人下来骂骂咧咧地让她赔钱。Vito 上去不费吹灰之力将他揍倒。女人邀请 Vito 到她家玩玩，Vito 礼貌地拒绝了……来到酒吧，Joe、Henry 还有上次打电话骂街的小胡子男人已经坐在餐桌旁吃午餐了，他叫 Luca Gurino。Luca 知道 Vito 和 Joe 在抢珠宝店时巧遇 Brian 一帮人，并成功化解危机，非常赏识二人，决定让他们"再进一步"——去杀老大指出来的家伙。

"我曾打过仗，那时候的命令就是杀死总统指向的家伙们。"Vito 说。

这话把 Lucas 逗乐了，"好，我们就需要你这样的家伙，不问没用的问题。"他说只要 Vito 完成这次任务，便有很大机会正式加入黑道家族，当然，入会费 5000 美元，这可不是小数目，听到 5000 时 Joe 差点儿被食物噎到。说完这些，Lucas 起身离开，在楼梯口遇到一个头发已经灰白的男人，之前耀武扬威的 Lucas 瞬间变得像一只温顺地小猫，"都在掌控之中……"啪，一个耳光响响地打在 Lucas 的脸颊，"上次你就这么说。跟我来，还有一些事情要谈。"Lucas 灰溜溜地跟着他走了，头也没回。

Henry 告诉二人这次的目标是一个从河那边过来的死胖子，上次杀他的计划就失败了，派去的人还送了命，这次要有周密的计划——在胖子掌管的蒸馏厂对面租一间公寓，等他一出现，就用 MG-42 重机枪扫射杀死他。之后，Vito 被派去到 Harry 的武器店取重机枪，Joe 和 Henry 直接到公寓等候。

Harry 带着一只眼罩，也许是战争中负的伤，听说 Vito 也参过军时非常高兴，两人一见如故，拉着 Vito 聊了很久。Vito 将装着 MG-42 的箱子搬出门放进小卡车后备箱中，开到 Misery Lane 233 号公寓，等待的时间中，Vito 了解了更多 Henry 的身世：他出身自意大利，父亲是有地位的黑道人物，墨索里尼执政后大力镇压黑手党，父亲将他送到美国并让他在 Clemente 手下做事，而父亲年岁已高没办法长途跋涉，后来被墨索里尼关进监狱并死在狱中，家人连尸体都要不出，无法妥善安葬。当 Vito 疑惑地问起并非像自己一样从孩提时代就生活在美国的 Henry 为何英语这么好时，目标出现在窗外的街道上，然而其保镖提前发现了带枪的 Vito 等人。虽然 Vito 赶忙架起机枪扫射，但还是没有来得及直接干掉目标，胖子跑进蒸馏工厂内。三人冲进工厂，一路追到顶层，胖子走投无路，Henry 将枪管塞进胖子的口中。一声枪响，然而中枪的却是 Henry，胖子在最后关头顽强反抗，用左轮手枪射中了 Henry。兄弟二人乱枪将胖子射杀，幸好 Henry 只是腿部受伤。Joe 背着 Henry，Vito 开路，冲出爆炸着火的蒸馏厂，将 Henry 送到私人医生家里，他是那种专门治疗不能去医院的伤势的私人医生。像他们这种枪伤，是绝对不能去医院的，因为医院的医护人员看到枪伤做的第一件事是报警。Vito 走前 Henry 掏出一叠钱交给 Vito 算是报酬，足足有两千块。这刚好够还父亲欠下的债务，Vito 赶快回到家中，将钱交给妹妹又转身离开，他不想见到母亲，因为母亲会对钱的来历刨根问底，妹妹会帮忙编个缘由的。



流程

穿衣出门。→格斗打到纠缠 Joe 女友的男人。→到 Freddy's Bar 见 Joe。→到 Harry 的武器店取重机枪和弹药。→将装有武器的箱子抬上车。→驾车到指定的公寓等待时机。→用机枪将楼下的敌人清光，下楼跟着 Henry 和 Joe 一起冲进仓库中。→干掉一层的敌人上楼梯到二层之后坐电梯到顶层。→见到走投无路的目标发生剧情。→为 Joe 和 Henry 开路，沿着楼梯到最底层，避开火焰。→驾车带 Henry 到医生家，小心不要受到太多伤害，右上角是 Henry 的剩余生命值，减完之前到医生家院子内。→回到母亲和妹妹的住处。→回到 Joe 的家。

6 TIME WELL SPENT

小意大利，1946 年 2 月 26 日

几天之后，Vito 和平时一样出门，身边有无数双眼睛死死盯着他。一个大圆脸的联邦侦探掏出警徽，"Vito Scaletta？你因非法散布联邦油票而被捕了，跟我们走一趟吧。"那天夜里买油票的一个加油站的人供出了 Vito，他们找到了 Vito 的家，并强迫母亲说出了 Vito 的所在，幸好他们不知道 Vito 为谁干活，如果他们知道 Vito 除了偷油票有之外做的其他事情，那麻烦则更大了。Henry 说帮派的老大替 Vito 找了一个好律师，可是那也没办法洗清 Vito 身上的罪名。审判持续了 3 个月，法官最终宣布："你在国家最需要它的时候偷走了国家的宝贵资源，Vitlorio Antonio Scaletta，你的罪行有悖市民和这个伟大的国家，现处以 10 年有期徒刑，联邦监狱执行。"



Vito 乘着押运大巴到监狱，犯人们隔着铁栅栏大声呼叫着，"新人"在监狱里总是会有非常难熬的开始阶段，统一的寸头，肮脏的牢房，难熬的第一夜，狱霸的欺压……这还不如在欧洲挨枪子好受。

第三天，接到 Joe 的电话，让我在监狱中找一个叫 Leo Galante 的人，Joe 说他可以帮助 Vito 越狱。在操场上到处打听 Leo 的消息，却意外地碰到了"老相识"Brian，他记恨当时珠宝店打劫一事，如果不是 Vito，他也许不会落得此下场，不过凭他的智商，这也是早晚的事情。两人大打出手，周围看热闹的围了一圈，中间一个花白头发的老人神态自如地对身边的人说："要不要小赌一把？"Brian 身强力壮，Vito 打不过他，但是挺到了最后，幸好狱警即时赶到制止了斗殴，当然，Vito 还是被关进了禁闭室。Vito 度过了暗无天日的两天紧闭生活，花白头发的老人跟着狱长出现在牢门前，光线照进来，Vito 遮住双眼。

老人就是 Leo Galante 了，他不会给 Clemente 的人什么保护，救 Vito 是因为他在 Vito 和 Brian 对打的时候在 Vito 身上看到了一些罕见的资质，而 Leo 他们则和 Brian 有着不可无视的过节。他将 Vito 带到健身房，壮汉打手 Pepe 马上就要和 Brian 大打一场，因为 Vito 有之前的经验，所以 Leo 让他作 Pepe 的陪练，练习防守反击的技巧。

一星期后，Vito 跟着狱警出去干活，但是被 Leo 的人拦下，叫他去帮 Leo 的忙，狱警干脆地答应了。是一场格斗比赛，对手是一个黑人，打败他后狱警前来，不过不是来抓地下拳市的，而是有人来探望 Vito。是妹妹 Francesca，隔着铁窗，她告诉 Vito 两件事：一是自己要结婚了，二是母亲得了重病。Vito 让妹妹去 Joe 那里取自己放在他那儿的所有钱，给母亲找最好的医生，剩下的结婚用。狱警用警棍敲敲桌子，示意时间到了，Vito 起身准备离开："你照顾好妈妈……告诉她，我爱她。"

TIPS

《黑手党 II》明显是一部为主机开发的游戏，因为其更换武器的基本按键和图标显示都是对应方向键上下左右的，而并非 PC 上常用来更换武器的数字键。所以即使玩 PC 版，还是推荐使用手柄，第三人称动作射击和驾车时的手感都是手柄要好一些。

又过了一个星期，今天的活是清扫厕所，跟着狱警到卫生间挨个清理小便池，中途狱警还故意在刚清理过的小便池来了一泡，Vito忍着剧烈的恶心再次清理……临走之前去淋浴，一个胖子请狱警出去转转，之后几个人想对Vito干那些监狱中男人总做的事情。

“你们找错人了。”Vito警告他们。

“你想乖乖听话还是想吃硬的？”

“干你自己去吧！”Vito和三个人纠缠在一起。狱警听到嘈杂声，跑过来一顿毒打，并将Vito再次扔到禁闭室中。狱长在关门前将一封信交给Vito，然后在身后锁紧牢门，狱警要拉禁闭室的电闸时，狱长摇了摇头。禁闭室中传来撕心裂肺的哀嚎声。

在Francesca来探望Vito的时候，母亲病死了。Vito的钱没能用在给母亲治病和妹妹结婚的事情上，而是全部用在了葬礼之上。

紧闭期限到了，Vito重新见到室外的阳光，去见Leo，旁边的Pepe胳膊缠着绷带，一脸淤青。Brian显然不想光明正大地和Pepe打一场，而是找了几个家伙提前下了黑手，现在Vito出来的正合适，Brian一个人在健身房，要去教训他一顿，打断几根肋骨之类的，Pepe在外面放哨。

Brian已经不是Vito的对手，见势不妙便掏出藏在身上的匕首，Vito和他僵持一会儿，抢过了匕首并割破了Brian的喉咙。事后没人知道这件事是谁做的，因为Brian是Leo的眼中钉，Leo已经将一切都摆平了。Vito被请到Leo的牢房——其实是一个宽敞的套件，有书架，有沙发，还有平底锅和灶台，生活在一分钟之内有了彻头彻尾的转变。Leo一边烹饪一边告诉了Vito一些黑道上的事情，他说Clemente根本不是什么好人，他为Vito请的律师根本不在乎案件输赢，目的只是确保Vito不把他们供出去而已，而所提到的什么5000美元入会费完全是违反常规的无稽之谈，人们是靠自己的信誉和能力进入黑帮的，而整个帝国湾也不是Clemente一人说了算，他只是三个势力之中的一个，黑道上有这样一个传统，一旦有规矩被提出异议，三个家族的首领会聚集在一起开一个议会讨论。另外两个家族的老大分别叫Carlo Falcone和Frank Vinci，Carlo是一个年轻的有野心的家伙，Vinci则守老规矩讲荣耀，Leo是Vinci的参谋，所以才能在狱中过得舒舒服服。几个月后，Leo就将出狱，他承诺到时候会想办法帮Vito减轻刑罚。

注：全章致敬电影《肖尚克的救赎》。

流程

到监狱后一直跟着狱警前行。→在自己的牢房内，调查床睡觉。→在操场上向左前方走触发格斗剧情（必败战）。→与Pepe练习反击，按住A躲避攻击，躲避动作做出之后马上按B反击，和Pepe来回练习几次。→离开健身房时触发剧情。→走到观众围成的圈中央开始格斗并取得胜利。→一星期后跟着狱警去干活，中途被人带走进行格斗，并取得胜利，战斗中除了用防守反击外，在最后阶段会有按Y后连按三次B的终结技的提示。→再次和Brian对决，并取得胜利触发剧情。

7 *IN LOVING MEMORY OF FRANCESCO POTENZA*

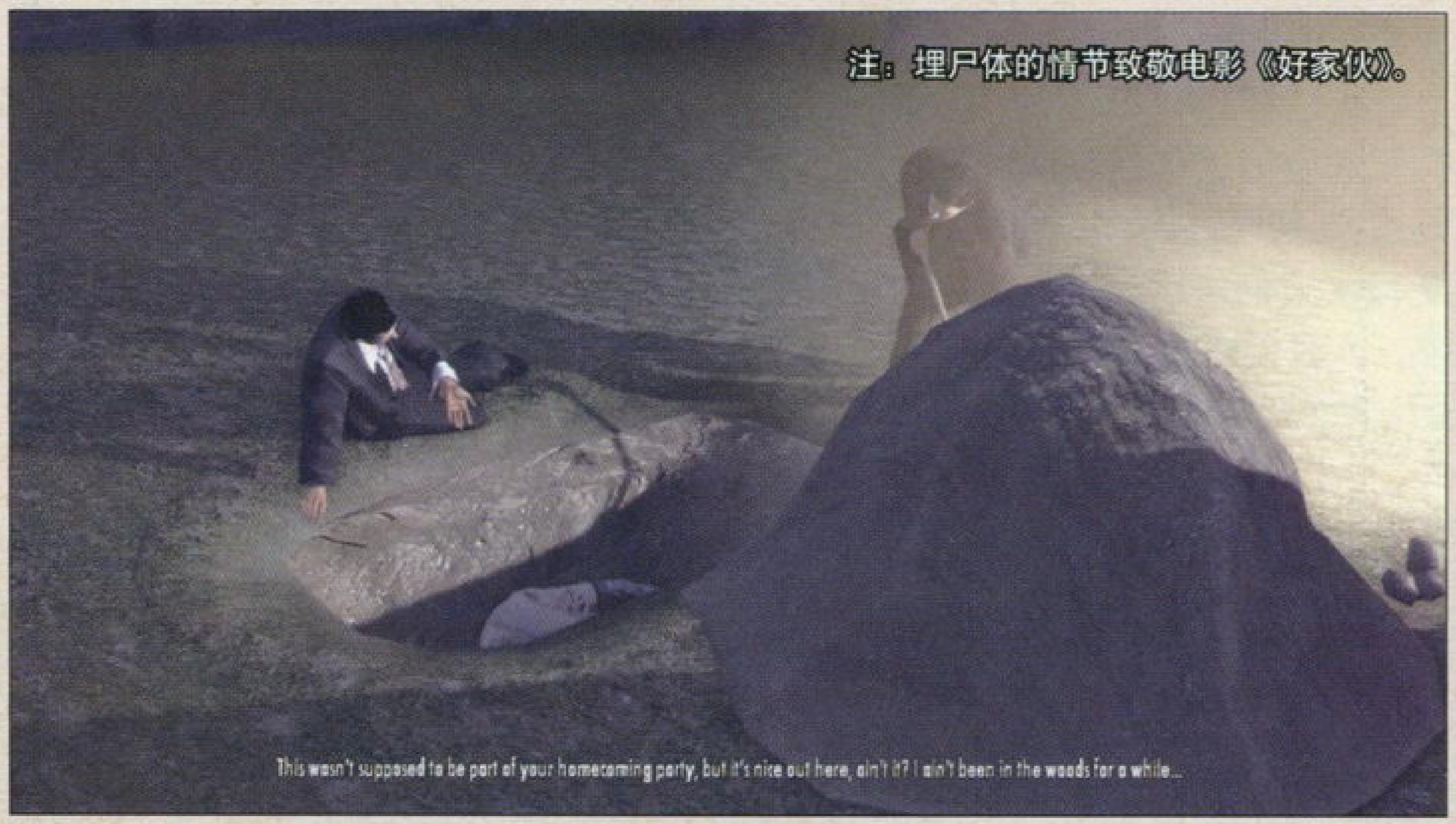
帝国湾，1951年4月10日

Leo履行了自己的诺言，他出狱之后动用关系网，将Vito的量刑减了4年。1951年，Vito出狱，虽然在狱中时Joe总会来看Vito，并告诉他外面都发生了什么，不过当他重新走在人群中时，他觉得这是一个全新的世界，这和2年兵役结束时的感觉相似却又天差地别，6年，不管是街上的汽车还是音乐都发生了很大的变化。Joe为Vito租了一套公寓，已经付了一个月的租金，还掏出200美元给他，并说晚上要介绍一个人给他认识，另外，还有一个惊喜。来到属于自己的公寓，房屋中介的家伙已经在门口等待，介绍了房间之后Vito打发他离开。换上一身体面的衣服回到Joe的公寓。头一次看到平时拉里邋遢的Joe穿一身黑色西服，两人出门，正好要等的人Eddie Scarpa来了，三人一起来到夜总会花天酒地，边喝边玩边聊，Vito得知Eddie是在Carlo手下做事，他们正在扩充人手，Joe已经加入了一段时间，他问Vito是否愿意加入他们的家族。对于现在一无所有的Vito来说，他自然同意了。三人举杯庆祝，Eddie还说自己不能喝太多，今晚还有重要的事等着他去做……

歌舞升平，一段时间后，本来衣着得体头发油光发亮的Joe和Eddie两人在酒精和美女的双重作用下不成人形了，清醒的Vito将两人带出夜店，两个醉鬼站在街上醉到连自己的车都认不出来。车内的气味比呕吐物还难闻，这时候Eddie才醉醺醺地说：“是后备箱……里面藏着个家伙……”

开到荒郊野外，坑已经找人挖好了，现在要做的就是把尸体抬出来了。据Eddie说，尸体已经放了几天，打开后备箱，一股恶臭扑鼻而来，一大群苍蝇嗡嗡地飞来飞去。Eddie和Joe都在一旁干呕，这脏活又要由Vito来干了。将只穿一条底裤的男人丢进坑中，借着车头灯的灯光，Vito一铲铲地将土填进去，Eddie晃着身子走来走去，大声唱着歌，卧在一旁的Joe稀里糊涂地念叨着：“这本来不是你的欢迎回家派对中的环节，但是这也挺好的不是吗？我好久没到森林里来玩了……”

完事儿之后，Joe将Eddie带到自己家睡觉，Eddie醉醺醺地夸奖Vito。老朋友，新朋友，美女佳酿，陈尸墓地……真是一个美妙的夜晚啊！



注：埋尸体的情节致敬电影《好家伙》。

流程

到的Joe公寓。→得到一把新的手枪，来到Joe为你租的新家。→跟着中介公司的人参观完自己的家之后出门到服装店买身西服之类的像样衣服。→回到Joe的公寓。→和Eddie一起去夜店玩。→将车开到荒郊野外的墓地。→干完活后带两人回到Joe的公寓。

8 *THE WILD ONES*

住宅区，1951年4月11日

一个糟糕的夜晚，早上的美梦又被人吵醒。有人在楼下一边大叫一边用石头丢Vito的窗户。Joe的小跟班Marty卖力地大声叫着Vito的名字。“你别喊了，行吗？喊得我头都快炸了！”Joe呵斥道。

Vito下楼来和Joe一起坐上卡车，车厢里装了很多箱货，Joe告诉他今天不会像昨夜那么难熬，去野外逛逛，为Eddie卖卖偷来的烟，挣点儿钱。路上，Vito问为什么Joe让那个小男孩Marty跟着他混，Joe说：“那不是和年轻的你一样么，和我一起干活。多好！”

“是的，真不错，我去欧洲躲了两年子弹，还在牢里过了六年。”Vito抱怨到。

“嗨，想想那些好日子啊！”

“你提个醒什么时候有过好日子？”

第一个目的地是河边区，大家排队购物，井然有序，看来Joe已经干过不少次了。一辆警车停在路边，警察走过来，Vito还没来得及逃，Joe的行动就让他放了心。“还来条蓝的？”Joe问。

“不，这次来一条白的。”警察接过烟，“差不多了，今天就卖这么久吧。”说完之后便驾着警车离开了。

第二个练摊的地方没之前那么顺利，途中有几辆车停靠过来，下来几个人说这是他们的地盘，要兄弟二人交出10箱货，否则就不客气。Joe可不是好惹的，警告他们离开。地头蛇丢过一个燃烧瓶，车厢里的烟瞬间燃起熊熊烈火。Joe怒了，一枪毙了上前说话的家伙，其他小混混见势不妙驱车逃跑，兄弟二人上了死掉的家伙的车追上去，可惜追丢了。急忙给Eddie打电话，他在电话那头气得直骂街，这车货值2000块，这么丢了他不会轻饶两兄弟，他还说别闹出太大乱子，他不想看到明早报纸上关于血溅当街横尸遍野的头条报道。不过正好，

TIPS PC版《黑手党Ⅱ》使用手柄操作的方法和其他PC游戏类似，而且直接支持连接到Windows的X360手柄，按键对应完美。让其他各种手柄变成X360手柄的小软件“Xinput Pad Emulator”非常不错，可以去网上找一个下来试试。

他正和 Derek 的手下 Steve 在一起，他们正在商量怎么治治那片儿的小混混，他让 Vito 到 Crazy Horse 见 Steve。

来到郊区，Steve 带着一帮人等在这里，Marty 也在他们之中。小男孩怎么能乱用枪？Joe 想阻止 Steve，不过还没说出口，就被 Steve 的一句“孩子也要学习学习”堵了回去。问起为什么他也会来帮忙，Steve 说这些混蛋把他侄子的车砸了，还打掉了他侄子三颗牙。这里是那些混混的据点，Steve 计划的第一步是把这里毁了，一人一把冲锋枪，扫射！第二步是去他们现在所在的铸造厂（Foundry）打仗。每人带了一支棒球棍，可是对方见面就掏出手枪，激烈的枪战从铸造厂的一头打到另一头，彻底横尸遍野了……Steve 完事儿后拍拍屁股走了，可是 2000 块钱怎么搞？兄弟二人看到大红色的跑车不错，弄到码头去能卖不少钱，于是 Vito 开了一辆送到码头运上货轮，2000 元到手，交给 Eddie 后他算是心满意足了。

流程

穿衣下楼。→和 Joe 开车到 Riverside。→按红、蓝、白的顺序将烟扔给 Joe。→到下一个目的地卖烟。→驱车追赶逃跑的小混混。→一定会追丢，跟丢后找电话亭给 Eddie 打电话（追丢的地点和 Joe 的公寓很近，他的公寓门口路边就有电话亭，小地图上以电话听筒图标表示，靠近按 X 使用，拨给 Eddie Scarpa）。→驾车到 Crazy Horse 与 Steve 汇合。→跟同伴一起扫射木屋。→驾车到 Foundry。→一路跟着同伴与敌人开战，杀死所有敌人。→驾驶门口的红色跑车（Rod）到码头，开上闪光的升降梯后下车，得到 2000 块。→到餐厅将钱交给 Eddie。→回家睡觉。



9 *BALLS & BEANS*

住宅区，1951 年 5 月 6 日

在奢华的 Maltese Falcon 饭店饭店里去见 Eddie，这次他引荐 Vito 见到了 Carlo Falcone。Carlo 问及对 Clemente 和 Luca 的看法，Vito 坦言他们曾经想骗自己 5000 块然后还将自己扔进了监狱，总结起来就是“不地道”。Eddie 接着说，他们的三个同伴：Carlo 的会计师 Harvey Bean 和他的两个保镖 Tony Balls、Frankie，昨晚消失了，谣传 Luca 与这事儿有关，他让 Vito 去 Freddy 酒吧等 Luca 露面，然后跟踪他到他的窝点打探实情，如果情况属实，就干掉 Luca，能救人就尽量救。

在酒吧门口蹲点，跟着 Luca 到了 Clemente 的工厂，从下水道溜进工厂里，Vito 身上的西服沾满了肮脏的臭泥。正好看到 Luca 从车上将用手铐锁住的几个人押到工厂里，悄悄潜入进去，同伴被吊在宰猪车间内受到 Luca 的严刑拷问，成功救下 Bean 和 Balls，可惜 Frankie 已经被杀害。敌人蜂拥而至，一路杀出来，Bean 还抓住了被困在仓库里的 Luca，生气的 Bean 决定慢慢折磨死他，让 Vito 先行回去向 Carlo 报告。Vito 心想交给 Bean 肯定没问题，便转身离开。

Bean 推开仓库的大门，带着眼镜的中年男人 Balls 皮笑肉不笑地说：“我觉得这也不是个坏主意。”

回到饭店里，Carlo 听说任务完成了，非常高兴，不过 Vito 身上下水道的臭味太浓了，他给了 Vito 5000 块作赏金，并让 Vito 赶紧去换身衣服再回来。

Vito 在高级的服装店买了一身昂贵的西装，再次回到饭店，Joe 告诉 Vito 说 Carlo 请兄弟二人加入他们的家族，并且就在今天晚上举行仪式，Vito 喜出望外，高兴之时他看到在监狱中认识的老朋友 Leo。Leo 坐在沙发上，满脸笑容：“我要来实现我给你的第二个承诺了，让你成为一个有名的家伙。”Vito 很不解地问为什么 Leo 愿意看到他加入 Carlo 的家族而不是他所在的 Vinci 家族。Leo 说他自己和 Frank Vince 是挚友，所以他们在一个家族，而 Vito 和 Joe 也是挚友，而 Joe 一直在为 Carlo 做事，自然不能拆散两兄弟。Vito 万分感谢。今晚，Carlo 请来 Frank Vinci 和 Leo，以及自己家族的重要成员，围坐在长餐桌旁，举办兄弟二人的入会仪式，他说：“从今天起，你就加入了这个秘密的家族，一个被选者的社会，一个对于外界世界不存在的圈子，这个家族对你来说将比你自己的家庭、神或是你的国家都更加重要，如果我要你杀死你自己的亲兄弟，你也要毫不犹豫。伸出你扣动扳机的手指。”Eddie 用刀子划破 Vito 的右手食指，血滴在圣人的画像上。Eddie 用蜡烛点燃那画说：“跟我宣誓，如果我背叛家族……就让我的灵魂在炼狱中燃烧……”

仪式的最后，资格最老的 Vinci 在众人面前讲话，告诉两位新人最根本的规矩：“不管你们做什么，绅士们，远离毒品！不要贩毒！那是我们的清规戒律。”

Vito 在心中回想自己之前走过的人生，虽然在监狱中度过自己青春中最美好的几年，但是今天他仍旧选择这条路，在做了那么多肮脏的勾当，他心中一直谨记的就是一定要出人头地，无论冒多大危险，都要成为一个大人物！

在黑手党内工作，兄弟二人年轻气盛，混得相当不错，Vito 也在自己曾经向往的海滨别墅区购买了一套豪华的别墅。一个多月的时间一晃而过。

流程

出门到 Maltese Falcon 饭店。→带上足够的武器找一辆快些的车到 Freddy's Bar 等 Luca。→开车跟着 Luca 到 Clemente 工厂，路上不能靠太近或太远，如果离远了右上角会有倒计时提示，时限内追到一定距离内即可。→在工厂外下车，与正在修车的人对话。→进入下水道。→从下水道出来后立刻靠在掩体上以免被人发现。→爬上箱子和管道进入工厂里，这里全程潜入进去，在走廊上等一个屠夫拎着刀开门经过后进入他打开的门绕过前面的两个守卫，之后在连成方形的工作台的房间贴着桌子一点点移动到对面，转弯时不用起身，按 X 即可从一个掩体转移到紧挨着的另一个掩体后面。→格斗战胜壮汉。→跟着 Bean 杀出去，干掉开车前来的敌方增援，躲在窗户后面攻击院子里的敌人比较安全。→开车回 Maltese Falcon 饭店见 Carlo。→出门换一身衣服（到最近的服装店买）再回到 Maltese Falcon 饭店。

■贴着桌子一点点移动到对面就不会被发现。





TIPS 《黑手党 II》PC 版不对应成就，自然更没有奖杯，游戏的本体内容和家用机版相同。如果玩的是 PC 破解版的话，会更容易玩到各种 DLC，而且通过对游戏参数的修改和各种 MOD，甚至可以调出游戏正式版删掉的一些内容，比如车身涂装等。

10 ROOM SERVICE

Vito 的别墅，1951 年 6 月 15 日

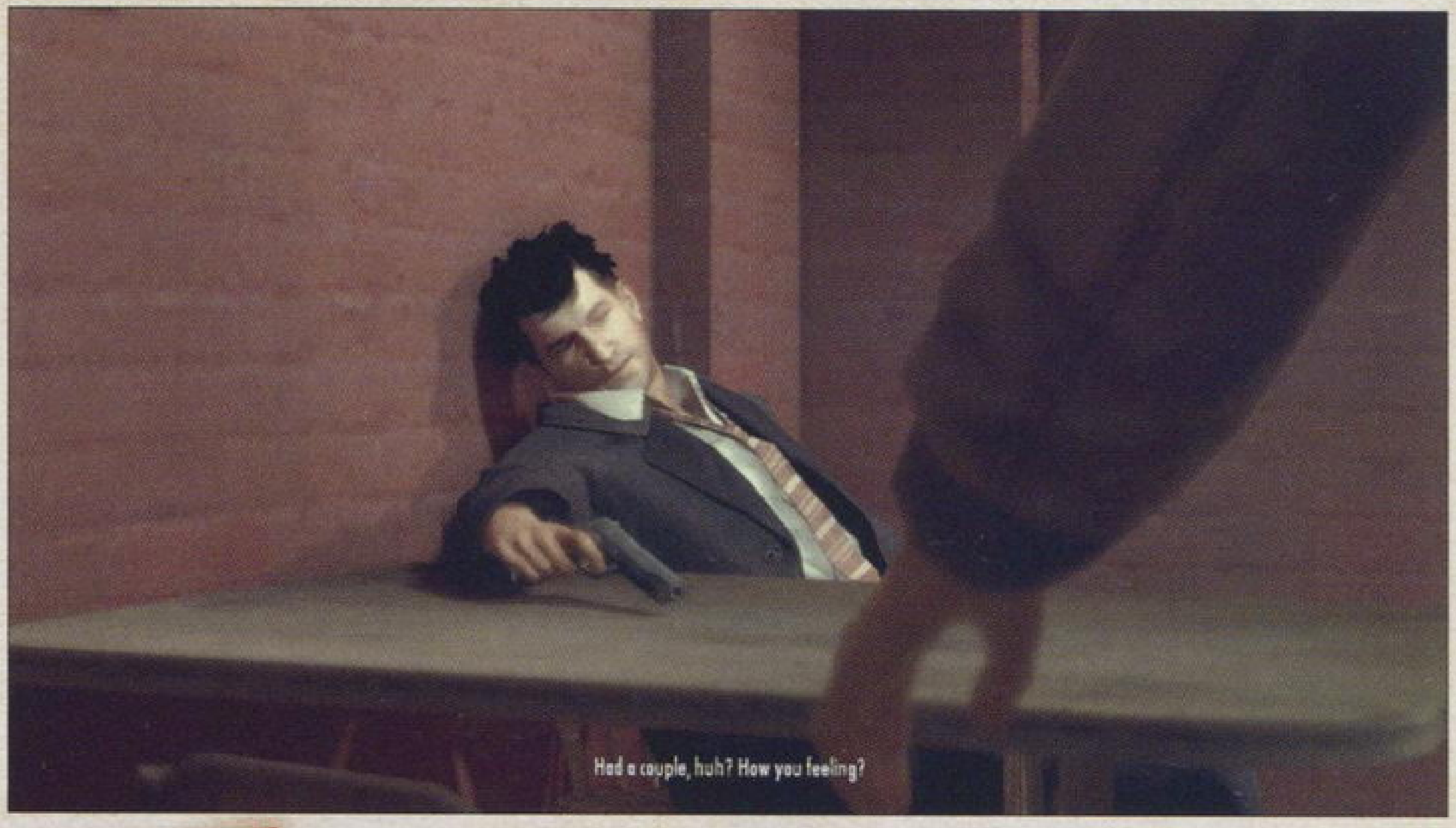
Carlo、Eddie 和 Joe 已经在 Joe 家等 Vito 了。Clemente 拷问 Carlo 的人，这就意味着“开战”，而 Vito 之前杀死了 Luca，一切已经明朗，Clemente 肯定想先出手对付 Carlo 家族，几人商议要在他出手前干掉他。Joe 已经有了计划，今天 Clemente 会在 Empire Arms Hotel 召开会议，说着 Joe 拿出自制炸弹放在桌子上……计划如此，Vito 问为何这么危险的任务要让还是孩子的 Marty 参与，Joe 说 Marty 从小跟他混，没问题的，他只是远远地等着开车把他们接走而已，Vito 心中非常不想再次将一个孩子卷进这个巨大的漩涡中。

来到旅馆，让 Marty 拿了手枪在停车场等着他们干完活下来逃跑，非但万一，千万不要开枪，否则会打草惊蛇。两人换上清洁工的制服，在电梯口看到 Henry 从电梯走出来，他们几个人还拖着一个被打得浑身是伤的男人，很久没有见到他了。坐电梯来到 18 楼会议地点，被告知有人在会议室被打了（就是刚才在电梯口看到的那个人），正好进入会议室，Joe 将炸弹安装在长桌下面，Vito 将引爆导线拉出窗外，然后清理了地上的血迹离开 18 楼。沿着楼梯到顶层找到擦玻璃专用的升降台，在 18 楼窗外看着里面 Clemente 的人围坐在长桌四周。Vito 假装擦窗，Joe 设定引爆器，妥当之后，升降梯上升，刚离开 18 层的高度，下面的炸弹就提前爆炸了，升降梯剧烈震动。回到 18 层，Clemente 竟然躲过一劫，拼命向大楼外跑。两人一路追赶他到停车场，一直等在这里的 Marty 被 Clemente 的人射杀，不是悲伤的时候，Vito 让 Joe 上车，亲自开车追赶 Clemente，愤怒的 Joe 从车窗射击。街道上激烈的追逐战结束，Joe 下车上前看 Clemente 是否死透了，老头命很大，还有一口气，Joe 扣动扳机，将整整一梭子子弹射进车厢。

回到 Joe 的家里，Vito 拿起一瓶酒，躺在沙发上，Joe 打电话告诉 Eddie 搞定了，可是 Marty 死了，他悲伤地说。Eddie 说 Clemente 挂了就行，Marty 的死只是一个很小的代价，事情总是这样发生的，明天来取钱。Joe 暴怒，大声喊道，那是我的兄弟！之后愤愤地挂了电话，对 Vito 说：“我想，你该回家了。”他看着窗外，大口地喝着酒。

睡到午夜，电话铃将 Vito 吵醒，电话那头是 Lone Star 酒吧老板，说 Joe 告诉他电话号码的，Joe 在酒吧大闹一番，还抄着手枪，没人敢惹他，他喝得太醉了。Vito 开车去酒吧，里面只剩老板和 Joe 两个人，其他客人早都被吓跑了，老板在他进来后锁上门。Joe 一个人坐在角落的桌子旁，一手拿着酒瓶一手拿着手枪，“这杯敬你，我的小兄弟 Marty，你像个男人一样战死。”Vito 劝了劝 Joe，让老板开后门，好让兄弟两离开。老板钥匙插在门孔上忘记拔下来，去拿的时候，Joe 还在神志不清地絮絮叨叨，拿着枪的手一个劲儿地砸击桌面，枪不小心走火了，正中去拿钥匙的酒吧老板……

Vito 没有办法，将 Joe 送回家，自己去处理掉尸体。



流程

开车到 Joe 的公寓。→和 Joe、Marty 开着装有炸弹的车到 Empire Arms Hotel。→从 Hotel 后面进入停车场，和 Joe 一起等待内线开门送保洁人员衣服（自己可以乱转转）。→在电梯门口按 X 打扫地面。→其他人走后坐电梯到 18 楼。→跟着带路的人到会议厅，安装炸弹剧情后到门口按 X 打扫。→走楼梯到房顶，干掉所有敌人找到擦窗户用的升降梯。→坐升降梯下去，拿起拖把装作清洁人员，等 Joe 设定好引爆器，发生爆炸剧情。→追杀 Clemente，坐电梯到停车场。→开车追 Clemente，Joe 会进行射击，他们有两辆车，目标在黑色的轿车上，不用管白色那辆，转弯时抄抄内道很容易追上目标，一直紧随黑色轿车前进，Joe 就会干掉车内的家伙。→回家睡觉，晚上被电话铃吵醒。→接电话后去 Lone Star 酒吧。→将尸体拖上车，开车到 Joe 家。→开车到废弃汽车厂（地图表示 B），将车停进碎车机中，到碎车机上面按动开关。→回家睡觉。

11 A FRIEND OF OURS

Vito 的别墅，1951 年 7 月 27 日

突袭 Clemente 的事情已经过去一个多月，一天早上 Henry 找上门来，坐上他的车，开到 Maltese Falcon 饭店，路上，Henry 说自从 Clemente 死了之后，他很担心 Carlo 的人会对 Clemente 的残党下毒手，他希望 Vito 在 Carlo 家族里为他说些好话，他也想为 Carlo 家族做事。来到饭店，Henry 坐在一旁，Vito 将 Henry 引荐给 Eddie。Eddie 问 Henry 是否了解 Vinci 联合 Clemente 针对 Carlo 家族要进行什么行动。Henry 说他跟 Luca 在一起时，曾经去见过 Leo，而 Leo 说 Carlo 家族似乎沾染了一些肮脏的交易，必须做些什么阻止他。Eddie 指责到：“Leo 这个老家伙其实背着 Vinci 自己在搞毒品，Vinci 一直被蒙在鼓里，而这次 Leo 还挑拨离间陷害我们，如果咱们不先动手，Frank Vinci 就要出马对付我们了。”Eddie 想让人去除掉 Leo，但是鉴于 Vito 和 Leo 的旧交，不好出口，正好 Henry 想加入家族，便让他去完成任务，Henry 承诺今天之内绝对搞定，然后转身离开。Eddie 问 Vito 是否可以去监视 Henry，Vito 婉言拒绝了。

Vito 是讲情重义之人，这事其中也定有蹊跷，起身驱车去警告 Leo 有人要去杀他。到了 Leo 家，老爷子一副泰然自若之情，说一切都了然于胸，并告诉了 Vito 实情，是 Carlo 一直在交易毒品，Clemente 想强势入伙，所以 Carlo 除掉了他，现在 Carlo 又想除掉 Vinci 家族。Vito 当下也无法判断孰是孰非，当务之急是在 Henry 赶到前确保 Leo 的安全。

就在 Henry 闯进 Leo 家搜寻 Leo 的时候，Vito 成功将 Leo 从阳台用床单接成的绳子顺到路上，两人上车。Leo 说这个城市已经太乱了，而且现在 Clemente 要自己死，这就是自己这个老头子离开的时候了，他让 Vito 开车到火车站，乘下一班车离开帝国湾。大智之人，从不趟一滩浑水。

回到家，妹妹 Francesca 坐在家门口的台阶上哭，Vito 上前一问，原来是妹夫 Eric 搞外遇，还打过妹妹。Vito 气不打一处来，说要去揍死他，不过妹妹让他和 Eric 谈谈就好。到 Eric 朋友家，一群人在开排队，房间里乱作一团，放着吵闹的音乐。Eric 在厨房里和一个女人鬼混，Vito 上前叫了两声他都不应，Vito 抄起水池子中的一个酒瓶向 Eric 脑袋砸去，之后拳脚相加将 Eric 揍倒再地，厉声警告他再不好好对老婆，就要了他的命。回到家里，妹妹打来电话，说 Eric 连声道歉，但是负了重伤。Vito 说不教训教训他不行，妹妹却吓坏了，她说现在她看到的不是那个和她一起长大的哥哥，而是一个暴力成性的男人，他哭着说：“我不认识你了，Vito，你……离我们远一些，明白吗？就……就不要再来找我们就好！”妹妹也与自己走远。

夜里，Vito 正在梦中，门外停下几辆车，几个家伙从车上下来用燃烧瓶放火烧着了 Vito 的别墅。Vito 被吵醒，发现置身火海，慌忙逃到 Joe 的家。Joe 的家已经粉饰一新，充满“情趣”的粉色调房间甚是诡异。他说这些进攻 Vito 的家伙应该和 Brian 有关系，因为 Brian 是某个小帮派头目的侄子，他们总有一天要报复 Vito，于是今天他们动手了。这些家伙的根据地在一个叫 Hill of Tara 的酒吧，兄弟二人开车过去将一群小混混干掉。家没了，Joe 将 Vito 安置在 Marty 之前住的地方。

流程

穿衣开门见到 Henry，开车带着他到 Maltese Falcon 饭店。→在时限之内赶到 Leo 家。→不要让 Henry 发现你们，在 Leo 的房间中转一下，打开几道门找到桶里的床单。→用床单连成绳子从阳台下到街上。→开车带 Leo 到火车站。→回到自己家门口见到妹妹。→开车去目标公寓的厨房里教训 Eric，取得格斗胜利。→回到家里接电话。→睡觉。→房间着火，开门到卫生间，从卫生间的窗户跳到户外，躲开敌人的视线从房子后面绕一圈，弄辆车到 Joe 的住所。→换上 Joe 为你准备的衣服，和 Joe 一起开车到酒吧教训小混混。→开车追赶逃跑的敌人（追不上也不会任务失败，但是会少拿一个成就／奖杯）。→回到自己的新家。

TIPS 在民间汉化组辛勤的努力下，《黑手党 II》PC 版民间汉化版已于近日推出，并且在逐步更新趋近完美。如果英语水平一般的话，想更好了解剧情可以选择尝试。

12 *SEA GIFT*
Marty 的公寓，1951 年 9 月 22 日

Marty 的家脏乱得像垃圾场一样，不过现在的 Vito 身无分文，家当都被那一把大火烧得一干二净。在重整旗鼓前，只能忍忍，暂时在这里过渡一下。

接过电话，Vito 到公园见 Joe 和 Henry，Henry 说经过他调查，Carlo 除掉 Clemente 的惟一原因就是两个家族都在贩毒，而 Clemente 偷走了 Carlo 的客户，而那之后，Carlo 会展开对最后一条阻碍 Frank Vinci 的对策，这和 Leo 告诉 Vito 的情况差不多，Vito 觉得实情应该就是如此了。Henry 说既然他们上头都在做，我们也能掺合一脚，Henry 找到了货源，不过前提是需要有 35000 美元的资金，可以去找一个叫 Bruno 的高利贷主借，Henry 想应该可以以 1 万元的利息借到这笔钱，买 20 公斤毒品，再卖掉，就能净赚几万块。Vito 说万一 Carlo 发现了怎么办，Henry 说因为 Carlo 也在做这生意，所以不会干掉他们，顶多从中抽取利润而已。Vito 相信了 Henry 的话，三人来到 Bruno 那里，最后商定今天借走 35000 美元，周五之前还回来 55000 美元，如果逾期不还，每周多加一万美元利息，当然，Vito 三人肯定跑不出 Bruno 的手掌心。Henry 同意了，拿了钱到交易地点向贩毒帮派买毒品。交易过程非常顺利，三人提了 20 公斤毒品出来，却被一帮警察拦住，Joe 上前寒暄，发现他们的鞋不对，那尖头皮鞋绝对不是警察的制服配鞋！他们不是警察，一场激烈的战斗在所难免，三人杀出重围又甩开敌人的追踪。路上，Henry 实话实说，根本没有那么手头阔绰的买家，跑一次腿就挣大钱是不可能的，他们要将一包包毒品派送出去。Vito 没有退路，只能跟着两人在一次次交易中出生入死，万幸，一切顺利，即使有想搞鬼之人，也被三人轻松摆平。钱都寄存在 Henry 那里，现在剩下的事情就是周五将一部分钱还给 Bruno 了。



流程

接电话后到公园见 Henry 和 Joe。→去找 Bruno 借钱。→到交易地点买毒品。→拿着毒品出门时与敌人战斗。→跟着 Henry 和 Joe 一路杀到停车场，干掉驱车前来的敌方增援，打爆车可以最快地杀死大批敌人，最好留一辆一会儿离开时用。→在大门前下车手动打开大门之后开车出去。→摆脱敌人的追踪到达卖货目的地。

13 *EXIT THE DRAGON*
Joe 的公寓，1951 年 9 月 24 日

Vito 和 Joe 沉浸在挣到大钱的喜悦之中，第三天，在 Joe 家玩得开心之际，电话响起。Henry 说 Carlo 不知道从哪条道上知道了他们三个的毒品交易，派出 Eddie 找他们要提成，开口要 6 万块，如果交了这钱都不够还 Bruno 的了。Henry 不想继续在电话里讲这些，他们约在公园见面。Vito 和 Joe 一起驾车来到公园前方，听到前方痛苦的哀号声，两人立刻下车，一帮人正在用棍棒和砍刀围着倒在地上的 Henry 往死里打，兄弟二人掏枪杀死所有持有凶器的敌人，但还是太晚了，Henry 倒在血泊中，浑身都是伤，Joe 大声呼喊着 Henry 的名字，但是这在 Henry 的耳中越来越模糊。他闭上臃肿的双眼，身边的 Joe 痛哭着咒骂杀人者。停在一旁的深蓝色轿车里的人在看到 Henry 死后缓缓驶离，Vito 看到了，坐在车里的人是之前卖给他们毒品的贩毒帮派小头目，Henry 随身带着的钱都在他们的手里。在警察赶来之前，两人上车跟踪小头目。Joe 暴怒，Vito 让他冷静，不知道敌人的底细，不能轻易下手，两人开车慢慢跟着蓝色轿车，到了名为龙的饭店。Joe 说："在他们把钱转移走之前，我们冲进去杀个片甲不留。我们要么去地狱里见 Henry，要么就杀死这些混蛋，你给个话吧！"没得选，退肯定是死路一条，只有拼死一搏。两人凭这两把枪杀入了饭店，地下室是鸦片馆和武器制造工厂，在最底层的办公室找到小头目，他的手下已经全挂了，Joe 的枪口对准他的太阳穴，小头目说："我们安排在联邦内部的卧底得到情报，Henry 是内鬼，他为联邦警察工作。他已经将我们的交易情报报告给了联邦警厅。"Joe 完全不信他的鬼话，而且那笔钱他早已转移走了。Joe 大骂着将子弹射穿小头目的脑袋。现在一切都乱了，贩卖毒品的帮派如果认为是 Carlo 派他们来搅乱一切的，那就意味着战争开始了。不过 Joe 沉浸在 Henry 死亡的悲伤中，决定明天一早再从长计议。

流程

和 Joe 一起去公园。→杀死敌人。→驱车跟踪蓝色轿车，不要太近，不要太远。→进入饭店杀死所有敌人，跟着 Joe 坐电梯到下层武器制造工厂。→潜行杀死敌人。→坐电梯到最下层找到小头目。→跟着 Joe 经过地下室新开的门走楼梯到街上，警察大批赶到。→不要冲到街对面，砸开左手边便道旁汽车的车窗开车逃跑，不用甩掉警察，到达 Joe 家楼下就会触发剧情。

14 *STAIRWAY TO HEAVEN*
牡蛎湾码头，1951 年 9 月 25 日

今天是周五，如果不在今天挣够钱还给 Bruno，Vito 和 Joe 就没有活路。Joe 一早给 Vito 打电话，两人要去杀死一个被警察重点保护的污点证人，他背叛了家族，成为黑道的叛徒（一代的主角）。开车到别墅区，Joe 下车走向背对他的老人，"Angelo 先生？"

老人转过身，看着两个男人。

"Salieri 先生让我给你带个好。"Joe 话音刚落就接上一声霰弹枪命中胸口的闷响。警察闻声而来，两人驾车逃走。之后两人分别行动，一人去筹备 27500 元以凑足 55000。

Vito 到 Derek 那里看看有什么活可以干，Derek 说工人们罢工了，他让 Vito 帮他解决这场争端，酬劳是 1000 块。Vito 接过霰弹枪，跟着 Derek 和他的手下到厂房去，原来是 Derek 解雇了一个工人，而其他人都为这个被解雇的人打抱不平。看到全副武装的 Derek 一伙，工人们不敢闹事，Derek 说："10 分钟之内回去干活，否则你们都去找新工作吧。Vito，看好他们！"

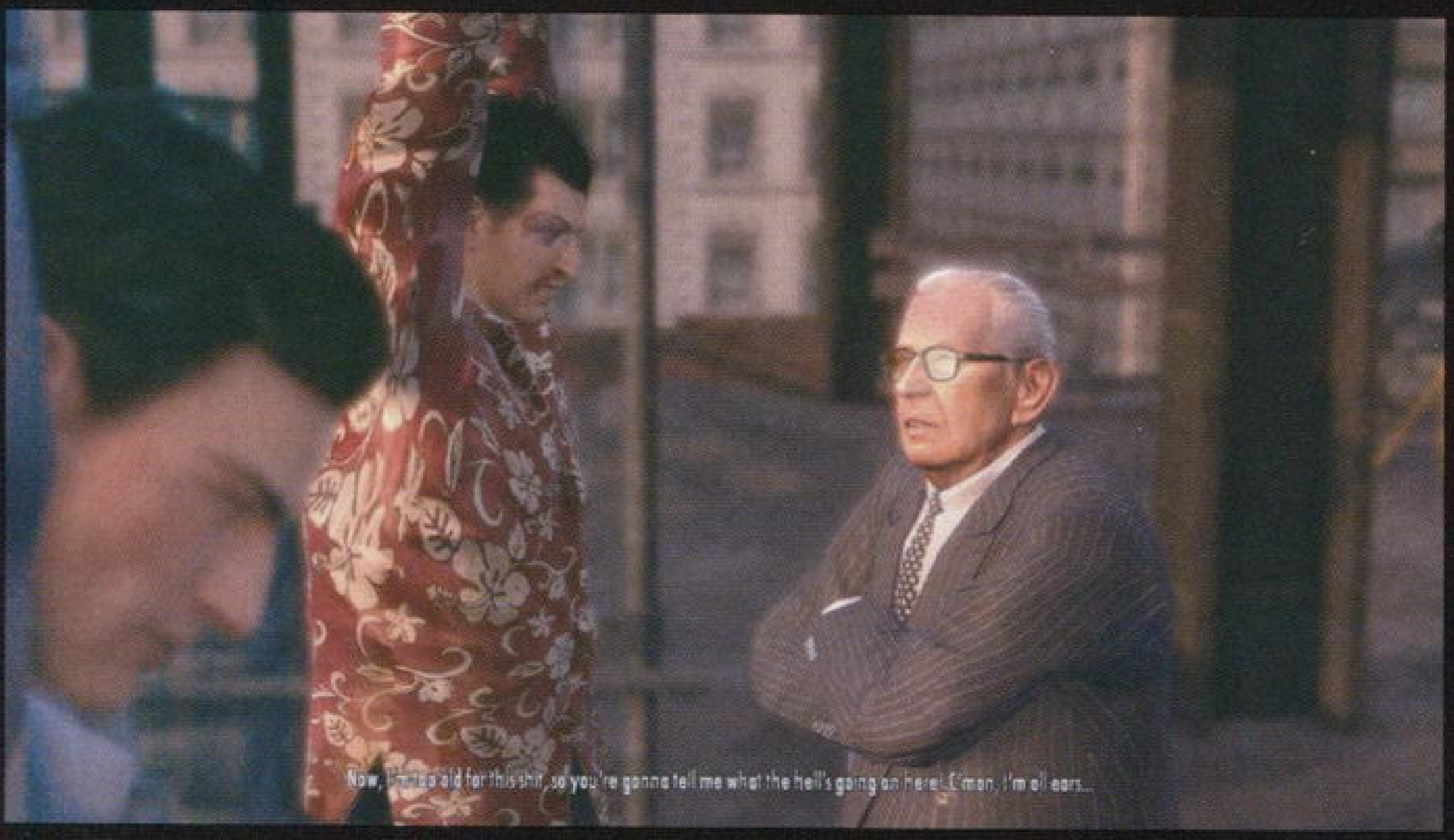
"Vito！你是 Scaletta 的那个叫 Vito 的孩子？"一个花白头发的老人惊讶地说，"在他对你的父亲做了那些可怕的事情之后，你怎么为这个家伙做这种脏活！"原来数年前，就是 Derek 溺死了父亲！这个禽兽不如的家伙在杀了父亲之后还无耻地利用他的儿子，在工人的几把枪的掩护下，愤怒的 Vito 杀光了 Derek 的所有手下，最后在办公室前杀死了 Derek 这个杀父仇人。Vito 从 Derek 的办公桌内拿到了他的两万多块钱，虽然还差一些才能还清欠 Bruno 的钱，但是 Vito 偷卖了几辆车，便也凑足了 27500 元。



TIPS 没钱的时候，如果撞车或超速，警察只因为你违反交通法规而追捕你，你大可以泰然自若的下车，所剩金钱不够最低罚款额，面对罚单就会有"认错"（Appologize）的选项，选这项，主角会摊开双手说："我破产了，放过我吧。"警察就真会放过你。

到 Joe 的公寓，Vito 第一次按响门铃，但是无人来应，于是去吃了点东西。两个小时之后回来，仍旧没人，Vito 觉得出问题了，决定去找他。六个小时之后，Vito 到老地方 Maltese Falcon 饭店找到 Eddie，他讲述了他所听到的关于 Henry 死的消息，虽然其中还没有指明是 Vito 和 Eddie 为同伙，但是等 Carlo 从外面回来，一定会查清一切的。最后，Vito 来到 Giuseppe 那里，Giuseppe 说 Joe 确实来过他这儿，但是 Joe 刚待了一会儿，有几个 Vinci 家族的人进来把他绑走了。到 Freddy 酒吧看看，Vinci 的人已经占领了那里，看守的家伙将 Vito 敲晕，送到正在建造的大楼顶。

Vito 浑浑噩噩地睁开双眼，兄弟二人被吊在房梁上，Frank Vinci 在他两人身前踱步。严刑拷打也没办法让两个人招供，老爷子下楼去，让手下继续拷问。兄弟俩趁守卫不注意，拉断横梁挣脱了束缚，Joe 将闻声赶来的守卫揍倒在地。兄弟二人捡了枪，一路杀下大楼。Vito 将受了重伤的 Joe 送到私人医生那里，然后带着钱到 Bruno 那里，他见到 Vito 很是吃惊，因为现在满城风雨，Henry 也死了，没想到 Vito 能带钱来还给他，谈话中还得知，父亲曾经借的 2000 块高利贷的债主就是 Bruno，不过一切都已经是陈年往事，而且 Bruno 并没有要求任何人到他这里来借钱，不管是 Vito 还是 Vito 的父亲，都是自己敲开 Bruno 的门的。



流程

开车带 Joe 到目标地点。→ Joe 杀死目标后驾车摆脱警察通缉。→到码头见 Derek。→跟着 Derek 到厂房。→一路杀回 Derek 办公室所在的厂房，进门后后面的大门锁上，躲在右边的箱子后很安全，不会有燃烧瓶扔过来，干掉所有人后调查 Derek 办公室内的桌子获得 23129.25 元。→通过卖车或抢店铺挣够 27500。→到 Joe 的公寓找他，按门铃没人应门。→到 Maltese Falcon 饭店见 Eddie。→到 Guiseppe 所在地找 Joe。→按动 Freddy's 酒吧。→挣脱束缚后捡起地上的手枪。→潜行杀死几个敌人一路向下，杀死所有人。→出门后驾车带 Joe 到医生处。→ Joe 将自己挣到的 27500 元教给 Vito，Vito 去 Bruno 所在地还钱。

15 *PER ASPERA AD ASTRA*

牡蛎湾码头，1951 年 9 月 26 日

Vito 无法安眠，事情一团糟，而且只会向着越来越坏的方向发展。他们做的事迟早会被世人发现，只是时间问题，Carlo、Vinci 和贩毒者都不会放过他。在他当初走上这条路时，他梦想的是金钱、靓车、女人、荣誉和自由……一路上，算是或多或少获得了一些，但是随之而来的是监狱、生活的恐惧和朋友的鲜血。(与开篇相连。)

还完钱的第二天早上，Vito 接到 Carlo 的电话，让他去天文馆一趟，当然，带着家伙。Vito 走出破旧的公寓，在自家门口迎接他的除了倾盆大雨之外，还有老朋友 Leo。被枪指着坐上 Leo 的轿车，从 Leo 严肃的表情和紧紧盯着 Vito 的眼神看，Vito 就将接下来的事情猜得八九不离十了。Leo 已经搞清楚了一切，作联邦警察卧底的 Henry，Vito 和 Joe 跟着 Henry 去贩毒，和毒贩发起的战争中，意大利黑手党和毒贩都死了将近一半人，而现在联邦已经掌握了各个帮派的大量情报，贩毒事件和这场大战都难逃法律的制裁。不过 Leo 仍旧念着狱中的旧情，还有 Vito 曾经从 Henry 手中救他一命的恩，给 Vito 最后一个机会，只要他去将 Carlo 杀死，就能在联邦那里将一切罪过归在 Carlo 身上，这样就能放 Vito 一条生路。这是 Vito 最后的机会。

Vito 只身一人到了 Carlo 的天文馆，巨大的建筑内布置满了 Carlo 的手下。进门前，守卫让 Vito 交出身上的枪，Vito 直接干掉两个守卫，开战。一路杀到天文馆正中的星象馆，漫天的星象模型似乎象征着冥冥中注定的命运。Carlo 和他的手下们在 Vito 一个人面前根本无所畏惧，Carlo 讥讽 Vito，说他这十来年不过是一只被人招来唤去的猩猩，还是 Joe 最懂事理。说话间，Joe 已经悄然站到 Vito 身边，他的枪口指向 Vito 的太阳穴。Vito 看着同自己出生入死的兄弟说："Joe，你要相信我。"

Joe 低声说："数到三，一起射死那个混蛋。"

兄弟二人在圆形的天文台杀死了 Carlo 所有的手下，Vito 的枪指着身中数枪但仍未毙命的 Carlo。"你知道吗？这十年来我做的全部事情只有一件——杀人。为了我的国家……为了我的家庭……我杀死所有挡在我路上的人。"Vito 每说一句便将一颗子弹射进 Carlo 的身体，最后一枪命中他的后脑。他问 Joe："Carlo 是怎么承诺你的？"

"他让我做掉你，然后就让我做头目，给我手下人，你知道，几乎所有我想要的一切。"

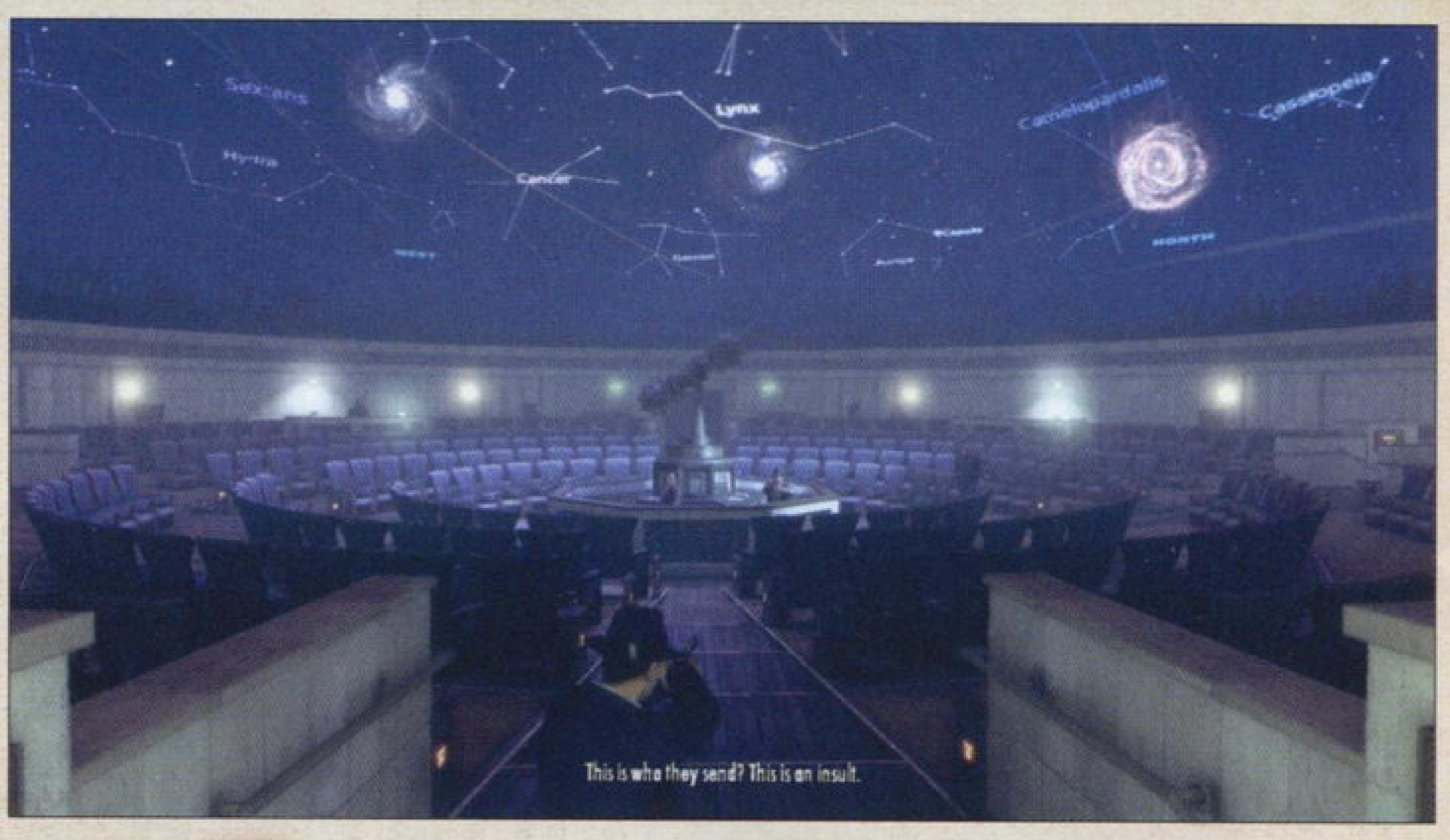
"那你为什么帮我？"

"你忘了吗？你还欠我 5 块钱没还呢！"兄弟即如此。

走出天文馆，Joe 看到门前站满了 Vinci 的人，Vito 告诉他，一切都没问题，已经和 Leo 说好了，放心。Vito 坐上 Leo 的车，Joe 被安排到后面的车上。"一会儿见。"Joe 摆摆手。

路上，Vito 身边的 Leo 出奇的沉默。Vito 看到身后载着 Joe 的车拐入了岔路，Vito 大声喊着："怎么回事？他们要带 Joe 去哪儿？"

Leo 一直望着窗外，不看 Vito 一眼，他说："抱歉，孩子，Joe 不在我们之前的承诺中。"Vito 的领带被微开的车窗透进的风刮起来，啪啪地打在他铺着伤疤的脸上。



流程

接电话后出门。→从 Leo 的车上下来后弄辆车到天文馆 (Planetarium)。→一路杀死所有人，在最后圆形的星象馆内会有大批敌人一波波出现，用中央的环形桌子做掩体，躲在后面转着圈消灭所有敌人后发生剧情。→和 Joe 走出天文馆游戏结束。

注 1：本章标题为拉丁俚语，对应的英文意思是 "Through hardships to the stars"，通过艰辛的旅程到达星星之上。

注 2：本作结局不是一个大团圆式的欢乐结束，Vito 前路漫漫，而之前的一切都像泡沫一样，与自己最亲的人一个个离自己而去，死去的父亲，无法再面对的母亲和妹妹，最后，浴血的兄弟也被带入岔路，生死未卜，从 Vinci 的人的行动和 Leo 最后的一句话话看凶多吉少，应该是被杀掉或交给警察，做这场帮派大战的顶罪羊。



TIPS Made man，黑手党的正式成员，也被成为 Wiseguy、Man of honor 或 Mafioso。黑手党的家族会选择信赖的人加入黑手党，一旦加入黑手党就没有退路可寻，同时受到黑手党的绝对保护。任何动黑手党的人都会被杀，违背家族法规的会被杀掉。

全奖杯、成就取得方法 Achievements and Trophies

本作的白金奖杯／全成就难度不高，除了 50 本杂志和 159 张通缉海报比较费时以外，其他都很容易取得。如果想一周目完成，就在一开始选择 Hard 难度开始游戏，该难度下敌人攻击力更高，主角生命更脆弱，回血速度也更慢，掩体战术是必须的，经常购买子弹保持最强火力，可以选择购买燃烧瓶、手雷等高伤害武器，反正钱也是会被没收的……（十四章别乱花就行。）剧情流程成就很多，其他大部分遗漏的成就都可以通过通关后选择章节来完成。



奖杯／成就	取得方法	成就点数	奖杯
Viva la Resistenza!	完成第 1 章	20	铜
Home Sweet Home	完成第 2 章	20	铜
The Price of Oil	完成第 3 章	20	铜
Night Shift	完成第 4 章	20	铜
Good Spirits	完成第 5 章	20	铜
Time Well Spent	完成第 6 章	20	铜
Last Respects	完成第 7 章	30	铜
The Wild Ones	完成第 8 章	30	铜
Man of Honor	完成第 9 章	30	铜
Checking Out	完成第 10 章	40	铜
Our Good Friend	完成第 11 章	20	铜
Chasing the Dragon	完成第 12 章	40	铜
Chop Chop!	完成第 13 章	40	铜
Met at Work	完成第 14 章	50	银
Made Man	在中等难度或更高难度下完成游戏流程	50	金
Tough Nut	以困难难度（Hard）通关。	100	金
A Real Gentleman	第二章打到纠缠妹妹的男人后，走路去 Joe 的家，路上会遇到一对男女在修车，听他们吵完靠近汽车引擎按 X 修理	10	铜
Back in Business	第二章，为 Mike Bruski 完成第一个任务	10	铜
Big Brother	第二章开始时打到纠缠妹妹 Francesca 的男人	10	铜
He Who Pays the Barber	第三章主线流程中获得，让码头工人交理发费（保护费）	10	银
The Professional	第三章不触发警报偷取油票，暗杀三个守卫，并到地下室关闭报警器，再偷取油票。	10	铜
Mail Man	第三章中，在时间结束前卖掉全部的 6 份油票	10	铜
A Lesson in Manners	第五章开始时发生 Joe 的女友被人纠缠的事件，将纠缠她的人打到	10	银
Hey Joe	第十章主线剧情，将 Joe 误杀的酒吧老板的尸体处理掉	10	银
Wake Up Call	第十一章，不被 Henry 抓到，帮助 Leo 成功逃跑。在 Henry 抵达前，走过几扇门，找到一个装满床单的桶，按 X 调查就可以成功逃脱	10	铜
End of the Rainbow	在第十一章，到烧到你家的小混混们所在的酒吧，杀掉所有人后出门上车追赶那辆逃跑的黄色小车，撞它，直到里面的家伙死掉。	10	银
The Mafia Never Forgets	第十四章的剧情，杀死一个污点证人，他就是一代的主角 Tommy。	10	银
Out for Justice	第十四章随剧情取得	30	银
Finish Him	结束你所引起的一切。第十五章通关后就会获得。	50	银
Collector's Item	找到任意一个隐藏要素，杂志或通缉海报都行	10	铜
Ladies' Man	找到全部的 50 本 Playboy 杂志	40	银
Card Sharp	找到全部 159 张通缉海报	40	银
Sharp Suiter	购买一套高级的服装，第九章剧情让你去换一套衣服时，出门最近的那家服装店就有，买一件“Tailored Suits”，110 块。	10	铜
Tuned Ride	将任意一辆车升级一次，第二章剧情中即可获得。	10	铜
Dream Handling	将任意一辆车的引擎升级到最高级	10	铜
Cruise Control	开任意一辆车，保持在 30 英里／小时的速度以上开 5 分钟。要找一条足够长的、弯道少的路线，以最接近 30 英里／小时的速度开上 5 分钟（太快的话一是容易撞，二是直路很容易就开完了）。可以将限速器打开，这样即使一直按住油门也能以 40 英里／小时的速度开了。	10	铜
Get Rich or Die Flyin'	驾驶的汽车四轮腾空，在空中飞行至少 20 米，然后再着陆。很多地方都可以完成这个“飞行”任务，最简单的方法是用第八章流程中得到的超级跑车在自家别墅前那条直路上按住油门飞奔就会在一个斜坡完成，其他很多有斜坡的地方都能完成。	10	铜
Hard to Kill	在被警察追捕（四星）的前提下，存活 10 分钟。尝试一直逃跑（比较难），或者找一辆稀有的银色防弹车（Shubert Armored Truck），引发 4 星追捕后一直开 10 分钟即可。	10	铜
One Careful Owner	驾驶一辆车累计开 50 英里，中途可以在任务中将它丢在路上，它会在车库重生，你再去继续驾驶即可，当然也可以自己将之存到车库中在提出来。不要让车爆炸或者跑没油了就行，快没油了就去加油站加油。	10	铜
Pedal to the Metal	驾驶一辆车达到 125 英里／小时。第八章剧情获得的 Hot Rod 超级跑车很容易开到这个速度。	10	铜
Petrol Head	驾驶 30 辆不同的车，游戏中一共有 36 种，达到 30 种即可，抢车、撬锁或砸车窗后进车再下来就算开过了。当前开过的车辆种类可以在游戏的统计菜单（Game Statistics）里查看。	30	铜
Proper Scapper	在 Mike Bruski 的废车厂卖掉 5 辆车。	10	铜
Exporter	在 Derek 的码头卖 5 辆车。第八章之后会开启码头卖车的功能，只收双门跑车和非常棒的车。	10	铜
Stuck Up	在 5 分钟内抢劫 5 家商店，可以只是轻轻推一下商店店员（B）或举枪对着他们一下，然后调查收银机拿钱走人，别去武器店。另外，最好别开枪招来警察，威胁店员即可。推荐选择商店密集的地区进行。	10	铜
The Enforcer	累计杀死 50 个敌人。	10	铜
Knucklehead	使用近身格斗累计杀死 30 个敌人，流程中慢慢积攒吧。路人也算，推一下进入格斗，打倒。可以在 Derek 的码头欺负那里的工人，警察少，人会再生。	10	铜
Hairdresser	在很短的时间内连续爆头 5 次，比较容易的地方是第一章意大利打仗的时候，章节刚开始那里就有 5 个敌人，能全部爆头就赢了，失败了就按暂停重新开始任务。流程中其他人多的地方也可以尝试。	10	铜
白金奖杯	解开《黑手党 II》的其他所有奖杯。	—	白金

玩后感

前作《黑手党》最初是于 2002 年 8 月 23 日登陆 PC 的沙箱式动作游戏，以剧情、丰富的细节和当年看来超强的画面赢得了业界和玩家的一致赞誉，2004 年初，它被移植到 PS2 和 Xbox 上，不过家用机版画面和操作都比 PC 版差，所以并未在“《GTA》系列”如日中天的年代引起家用机玩家的瞩目。时隔八年，续作发售，游戏素质毁誉参半。在我，整个游戏过程从最初对画面进步的惊喜，到对诡异走向的剧情的无奈吐槽，再到对后期大篇幅略过的可以做成游戏内容的故事和草草收尾的结局无言以对。这不是一款烂游戏，它有着很多优点，漂亮的帝国湾让人沉醉，可惜剧本、关卡、战斗系统、收集要素都做得不那么充分，可惜了这优秀的画面引擎和美工组的同事那么辛勤的工作。



TIPS 黑手党时的宣誓仪式非常正规，将一张印有圣人的卡片点燃，放在宣誓者手中，直到念完誓词。誓词有几种，大该的意思相同，例：“（如果背叛家族）我的灵魂便如这圣人般燃烧。我活着加入家族，死着离开。”实际上，宣誓时可以将燃烧的卡片在双手间交换，动作快的话不会受伤。



METROID Other M

文 洛克 美编 木仙

通关时间： 一周目游戏通关约 8 小时

Wii	银河战士 另一个M	Nintendo	动作
	Metroid: Other M		美版
	2010年8月31日	1人	59.99美元
	无对应周边		

作为系列的正统续作，本作的素质十分优秀。游戏的时间设定在《超级银河战士》和《银河战士 融合》之间，玩家可以更好地了解萨姆斯的过去。由于本作是和“《忍龙》系列”制作组合作开发的，因此本作在各方面都和系列之前的作品有较大差异，各种动作要素的加入使游戏的精彩程度不可同日而语，动作游戏的爱好者不要错过。

系统说明

基本操作

按键	地图效果	菜单效果	瞄准模式
十字键	角色移动	选择光标	–
A 键	变形	放大地图	攻击
B 键	–	–	锁定目标
+ 键	开启菜单	退出菜单	–
1 键	攻击	确定	攻击
2 键	跳跃	返回	–

画面信息说明



1. 当前生命值： 最大数值为 99，降至 0 后角色死亡。

2. 生命槽： 一格生命槽等于一条血量，取得地图上的隐藏道具就能增加生命槽的数量。

3. 导弹残余量 / 导弹最大数值： 导弹的最大数值可以通过取得隐藏道具增加。

4. 蓄力槽： 显示蓄力攻击时能量的积蓄程度，蓄满后即可释放蓄力攻击，取得隐藏道具可以增加蓄力速度。

5. 显示仪： 显示小地图，黄色箭头所指的方向就是本次任务的目标地点。

技巧解说

通过和 NINJA 小组的合作，本作加入了诸多新动作，而流程中遇到的谜题大都需要玩家把这些技巧互相组合才能通过。因此在这里对游戏中出现的技巧做详细的解说，希望对各位有所帮助。

蓄力攻击

使用方法： 长按 1 键，等能量条蓄满后放开。

效果： 发射比普通攻击威力更强的蓄力攻击，能解开特定机关。

能力分析： BOSS 战和强制杂兵战中的主要攻击手段，通过回避后立刻蓄满能量的特点能在瞬间对敌人造成不小的伤害。获得冰冻枪能力后实用度大增，能冻住敌人的特定部位，被冻住的敌人会无法行动或不能使用一些招式。

瞄准模式

使用方法： 把手柄对准屏幕竖立。

效果： 进入瞄准模式后按 B 键能锁定目标，解谜中最常用的一个功能（用来锁定机关、调查地形等）。

能力分析： 在 BOSS 战中必须要用到的能力，能针对敌人的弱点部位进行重点打击，刚上手时需要一段时间的适应期后才能习惯（推荐拿蜜蜂等初期杂兵练习），熟练后借助该能力可以快速解决战斗。

导弹

使用方法： 进入瞄准模式锁定敌人，按 A 键发射。

效果： 发射威力巨大的导弹，能开启特定的机关，炸毁一些挡路的障碍物。

能力分析： 通过瞄准模式锁定敌人的弱点后，使用导弹可以一次性给予敌人大量伤害，在后期习得的超级导弹发射方法为，锁定敌人后按住 A 键蓄力，等能量条蓄满后放开即可。导弹系统惟一的缺点是锁定过程较慢，在一些节奏快的战斗中不容易使出。



球形态

使用方法： 按 A 键变形，受到攻击或按 A 键会变回人

©2010 Nintendo Codeveloped by TECMO / Team NINJA

形态。

效果：解谜时才会用到的能力，可以通过狭窄的管道，该形态下安置的炸弹可以解开一些特定机关。

能力分析：在游戏过程中最没有实用性的能力，只在解谜时才会用到。

跳跃、登墙跳

使用方法：按2键跳起，在墙上按2键能把墙壁作为落脚点再次跳起。

效果：一些较高的平台需要利用登墙跳才能到达。

能力分析：在初期主要用于回避敌人的攻击，在游戏后期取得无限跳后，跳跃摇身变为秒杀一切杂兵的神兵利器，是赶路时的不二选择。

回避

使用方法：受到攻击前的一瞬间按方向键。

效果：能自动回避攻击，成功时如果按住1键，会自动蓄满能量槽。

能力分析：本作战斗的灵魂系统，只有掌握好该技能才能让你立于不败之地。虽然回避的发动条件看起来很苛刻，其实只要不停地按方向键，在攻击到你的一瞬间角色会自动回避敌人的攻击（回避的方向一定要选好，尽量不要往死角或有障碍物的地方回避，很容易被敌人卡住而处于被动）。

钩锁

使用方法：进入瞄准模式锁定特殊机关，按A键发出钩链。

效果：可以通过机关到达平时去不了的地方，多用于解谜。

能力分析：大多数用于解谜，在后期一些战斗中可以借助该能力躲避敌人的攻击。

特殊攻击／终结技

使用方法：保持蓄力并跳跃接近敌人／敌人处于瘫痪状态时，保持蓄力靠近敌人。

效果：对敌人的弱点重点。

能力分析：特殊攻击一般用在游戏前期，后期由于各种强力武器的加入，要特地靠近敌人后才能使用的特殊攻击就显得有些多余了；而终结技就比较有用了，当敌人处于瘫痪状态时，只要在蓄力状态下靠近敌人就会自动使用终结技，终结技的威力很大，相当于2发导弹的威力，因此在战斗中出现能使用终结技的场合，千万不要错过时机。

紧急回复

使用方法：把手柄不对准屏幕竖立，再长按A键。

效果：回复导弹的数量，如果此时处于红血状态，也会恢复部分血量。

能力分析：救急时候才会使用的技巧，不过由于恢复过程长达5秒，因此有安全性较差的缺陷，特别在后期一些节奏快的BOSS战中更显得鸡肋。推荐在战斗中还是养成不要乱使用导弹的好习惯，以免进入弹尽粮绝的尴尬场面。

急速冲刺

使用方法：按住一个方向后，助跑一段距离自动使用。

效果：进入冲刺模式后会萨姆斯会进入无敌状态，可以破坏特殊的墙壁。在该状态下按住2键后会进入蓄力模式，此时按住方向键后放开2键，萨姆斯会朝该方向进行大跳跃（什么方向都不按则向上方跳跃），可以跨越一些平时无法通过的深沟等地形。

能力分析：纯解谜用的能力。



流程攻略

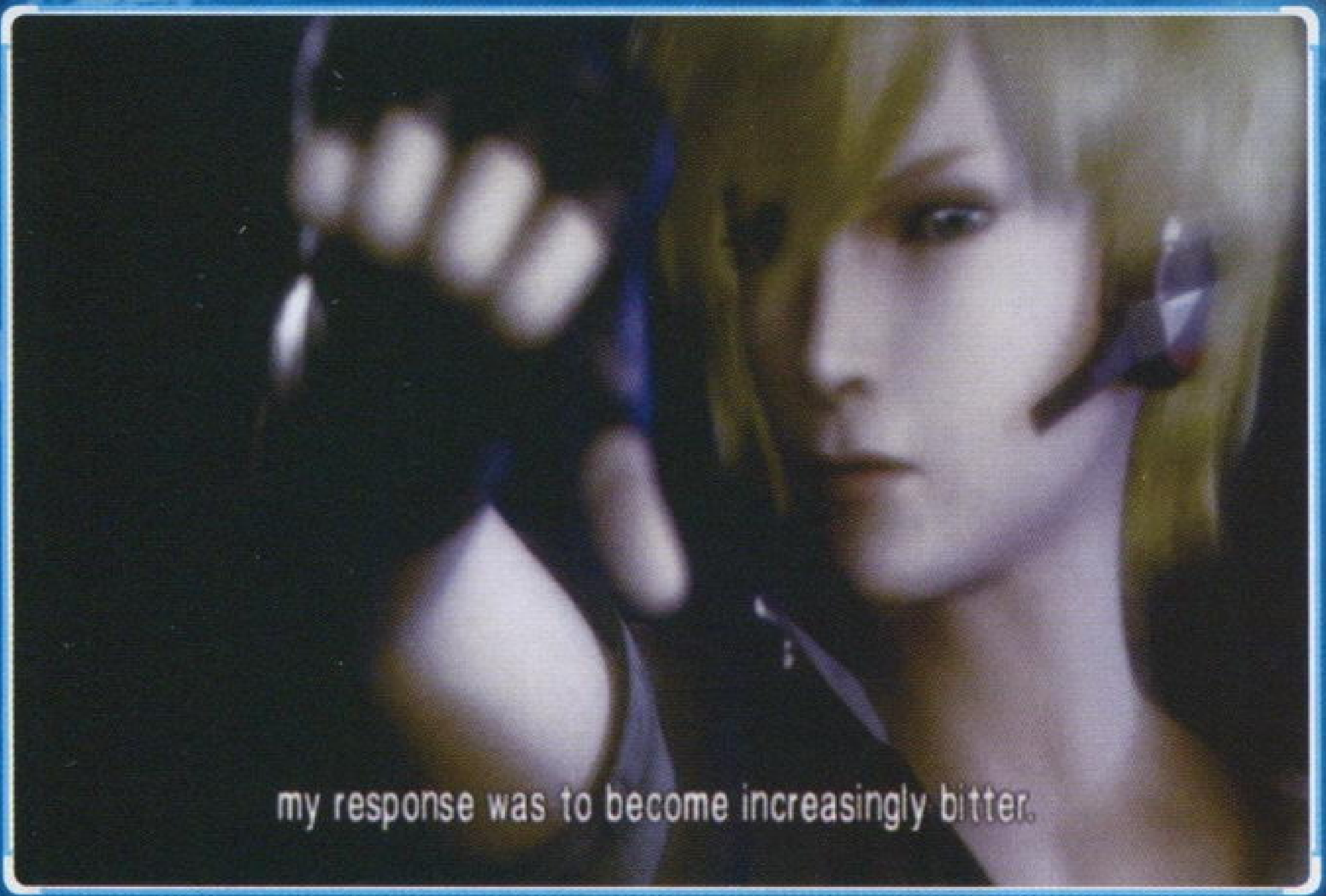
注1：攻略中的技巧全部显示技能名，至于该技巧如何操作，请参考“系统指南”中的“技巧说明”部分。

注2：流程中每段文字前面的数字符号分别对应该段开头地图上的符号。

序章

①经过漫长的剧情后进入教学关，根据指挥官的指示按顺序完成各项教学操作即可，训练课程如下：使用蓄力攻击消灭球体→变为球形态→使用炸弹→变回正常形态→进入指定区域后使用登墙跳回到地面→躲避敌人的攻击→使用瞄准模式把天花板上的敌人打落→消灭敌人，最后一击需要使用终结技→变为球形态后使用蓄力的超级炸弹；

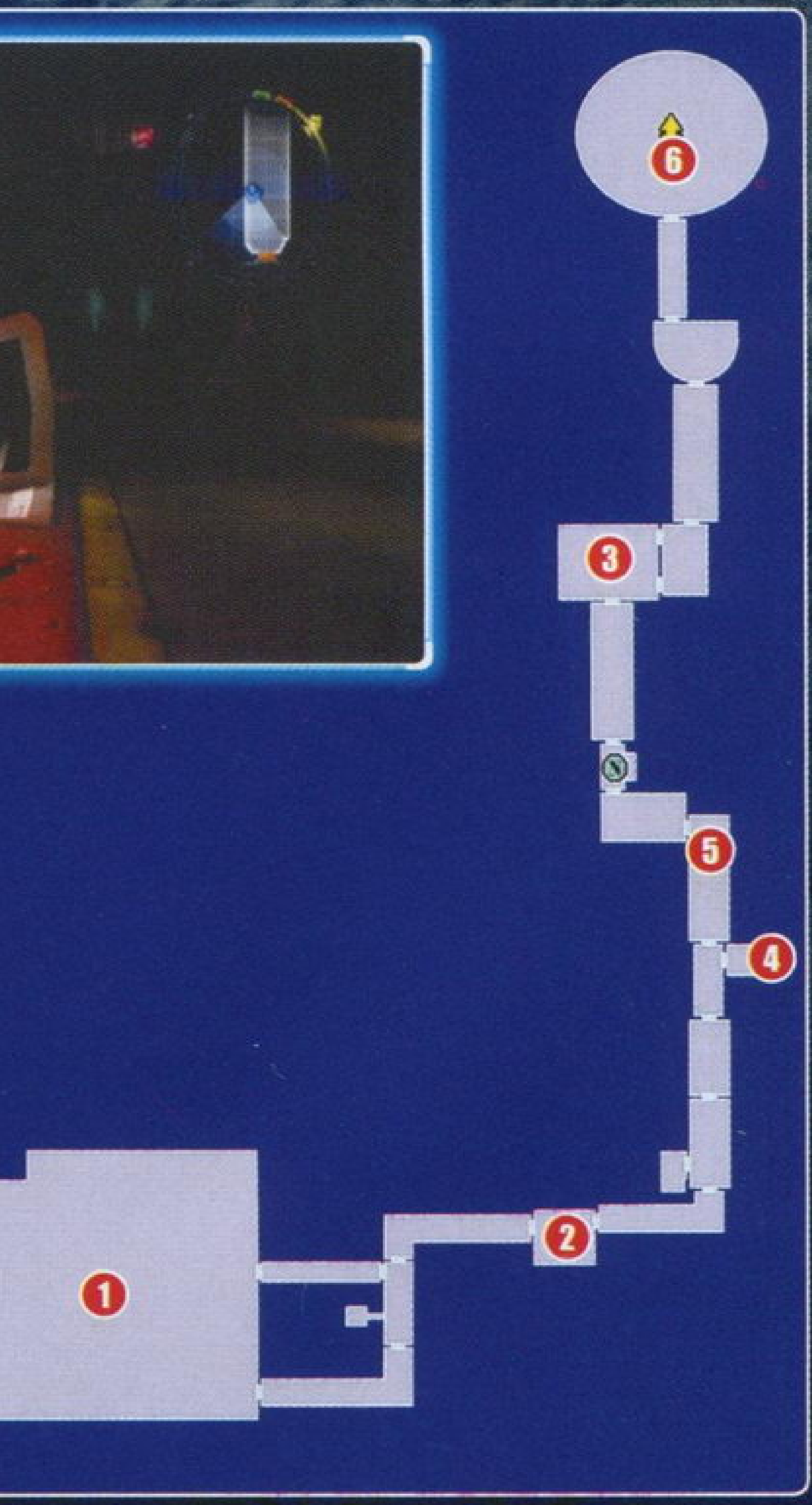
②全部完成后进入剧情，联邦第07小队被派往一个名叫BOTTLE-SHIP的空间站中调查宇宙海盗的相关情报，而萨姆斯也被命令前往空间站协助07小队的队员完成任务，剧情过后序章结束。



Main Sector



图001



①下船后调查旁边飞船上的联邦标志，继续前进会遇到07小队的队员，原来萨姆斯之前也在该小队待过，算是他们的旧识了。剧情后按照提示使用导弹开启大门；

②被虫子撞落后会遇到大量敌人，推荐使用回避后自动蓄力的特点，用蓄力攻击快速干掉它们，调查一旁的门后变成球进入回到上层；

③进入顶层左边的门来到记录点，之后将进入第一场BOSS战；

TIPS 本作中杀死杂兵得不到任何补给物品，因此遇到敌人不要做太多纠缠，能躲就躲。

④干掉BOSS后前往目标地点(地图上黄色标志)，在如图01处变成球从一旁的管道进入目的地，调查机关后会出现大量敌人，消灭全部虫子后会有一小段时间的真空期，趁此机会用瞄准模式轰掉昆虫的巢即可(需要三发导弹)，胜利后调查机关开启电源；

⑤落下后遇到的敌人要用特殊攻击才能消灭，由于现在开启了机关，在回去的路上不要忘记搜刮之前无法取得的道具；

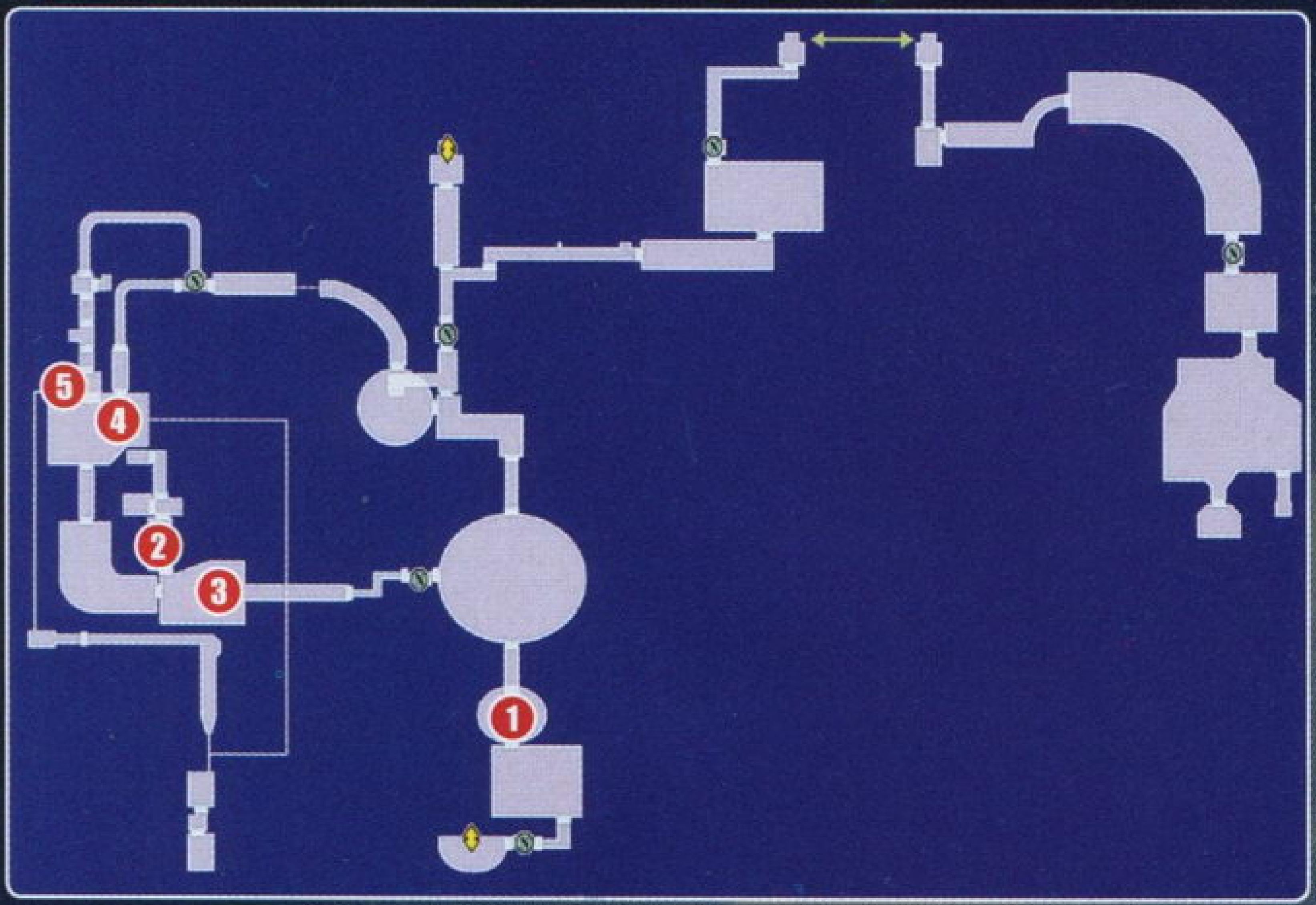
⑥从BOSS房间右边来到一个大厅，根据亚当的指示乘坐1号电梯(绿色)到达新区域。

BOSS 昆虫集合体

这个BOSS的弱点部位是眼睛，只能使用瞄准模式才能有效的攻击到，期间BOSS会不停地用双手拍击地面攻击我们，要注意回避。成功攻击BOSS的眼睛或当我们的HP被削减到一定程度就会发展剧情，07小队的队员们会使用冰冻弹协助萨姆斯战斗。此时只要用导弹攻击BOSS被冰住的部位就能破坏它的身体，重复几次后BOSS的本体被逼出，在它没有回到身体前消灭它即可。



Sector1 热带雨林



①被藤条挡住的大门用导弹烧毁，这里会遇到一种会隐形的变色龙，推荐走到版边再用瞄准模式锁定它们，成功使用导弹命中后就能使它们显形。一路前进到记录点后开启新的目标地点；



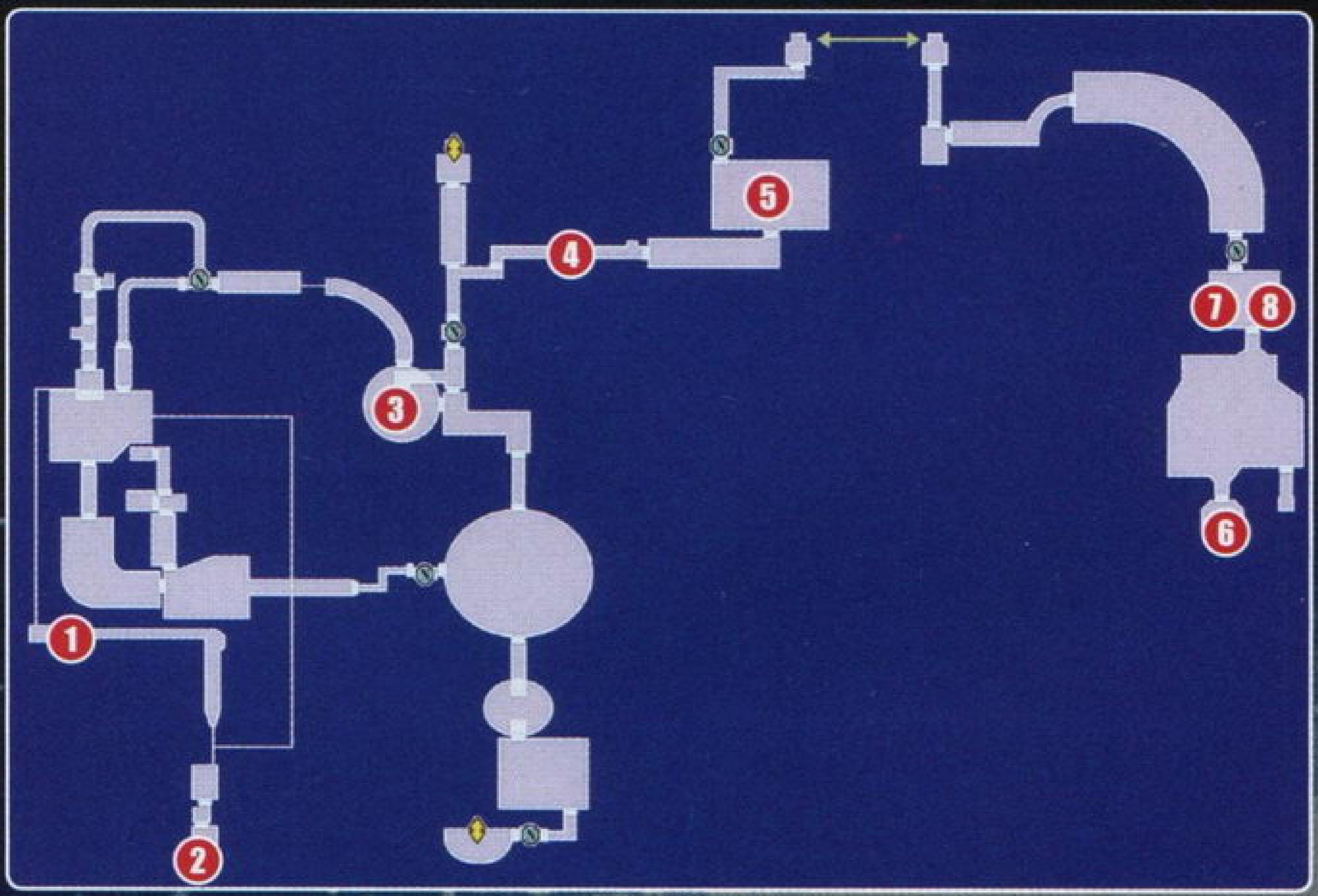
②下滑过程中注意用跳跃回避路障，不小心碰到会损失HP。之后会遇到一种球形敌人，目前只有导弹才能有效地对它造成伤害。进入右边的门后，从上方的通风口处爬进管道到达实验室，进入最里面的房间调查地上的尸体后回到上方房间，打破培养槽，变成球形态进入管道；

③调查旁边的小动物后发展剧情(目标体积很小，具体位置在草丛附近)，原来红色的门解除限制，这里需要操作模拟环境的电脑才能开通道路，从尽头的通风口爬入管道，调查电脑后开启大门；

④从瀑布里的洞来到上层，途中需要使用炸弹开通道路，到达山顶后先去右下方调查电脑。转换环境后会出现两批敌人，优先消灭右下角的三个敌人后，就可以在远处使用导弹消灭上方的特殊怪了；

⑤之后一段路没什么难点，到最深处需要登墙而上，在顶层打开机关时记得要先躲好再瞄准，否则会被落下的废铁压死(注意速度要快，否则会被下面的变色龙抓到)。继续深入到总控制室后，利用导弹轰开黄色的门，变成球形态进入下水道。

Sector1 地底



①在坑道中有不少食人花，前进时切勿过快，否则很容易陷入被围攻的局面，如果被抓住的话，可以采取变成球形态放置炸弹的方法逃出。利用导弹烧毁蔓藤后进入隧道，挡路的岩石同样可以用导弹炸开，来到最深处变成球进入管道，通过管道到达Sector1最下方；

②来到记录点右边的房间发生强制战斗，新敌人的防御力很高，以我们目前的实力只能在其蓄力时攻击它的炮管才能造成有效伤害，推荐使用回避反击的战术。胜利后取得新能力，蓄力攻击将带有扩散爆炸效果，开启机关后原路返回；

③在记录点左边房间进入BOSS战，胜利后管道内的加速装置启动，通过装置来到地底(进入装置后使用炸弹)，调查地上的虫子后发生剧情，进入第二场BOSS战；



图002

④在水中行动会比较缓慢，要注意飞鱼的袭击，一路上记得顺便把头顶的食人花干掉，到尽头开启机关后抓住移动平台到达对岸。第二块水中区域需要开启机关改变水位，到图002的位置时利用登墙跳到达上方平台；

⑤来到一处很大的平原后，先爬上左下角的树，通过树顶的管道到达电脑所在地。调查后进入强制战斗，

在远处使用导弹狂轰敌人的弱点部位即可轻松消灭它；

⑥进入基地后走到尽头，使用导弹轰开右边的门，变成球进入内部发生剧情，07调查队的队员们在这里似乎找到了宇宙海盗的相关情报，此时队长拜托萨姆斯协助调查。跟着队长来到一个有五个小房间的地方，走进中间的门会发现一个生化人的残骸，调查尸体胸口位置的联邦标志；

⑦回到控制室告诉队长刚才的发现，剧情后再回到刚才的房间，调查天花板上的宇宙海盗进入强制战斗，多利用回避反击能轻松搞定它们。记得留意敌人的状态，一旦瘫痪就使用终结技，胜利后回到大厅，发现07小队的队员在门口被敌人包围，出去帮助他们吧；

⑧萨姆斯刚到门口就遭到变色龙的伏击，此时我们只能使用导弹攻击敌人的尾巴，切记不要锁定后就攻击，这样会很容易打偏。敌人攻击前的一瞬间会暂时停止动作，此时才是最佳的进攻时机，命中八次左右战斗结束，调查地上的绿色液体后发现之前那个奇怪的白色生物脱下的皮，跟着绿色液体前往新区域。



BOSS 蚯蚓×2

由于有两个敌人，因此战斗初期会打得比较辛苦，推荐开场后马上站在版边的中央位置，这样可以把所受伤害减少到最低。进入瞄准模式后把其中一头蚯蚓打下来，掉下来的蚯蚓会在地面上停留一段时间，只要在这段时间内攻击到蚯蚓的弱点部位就能使其瘫痪，利用终结技攻击头部即可彻底消灭它。



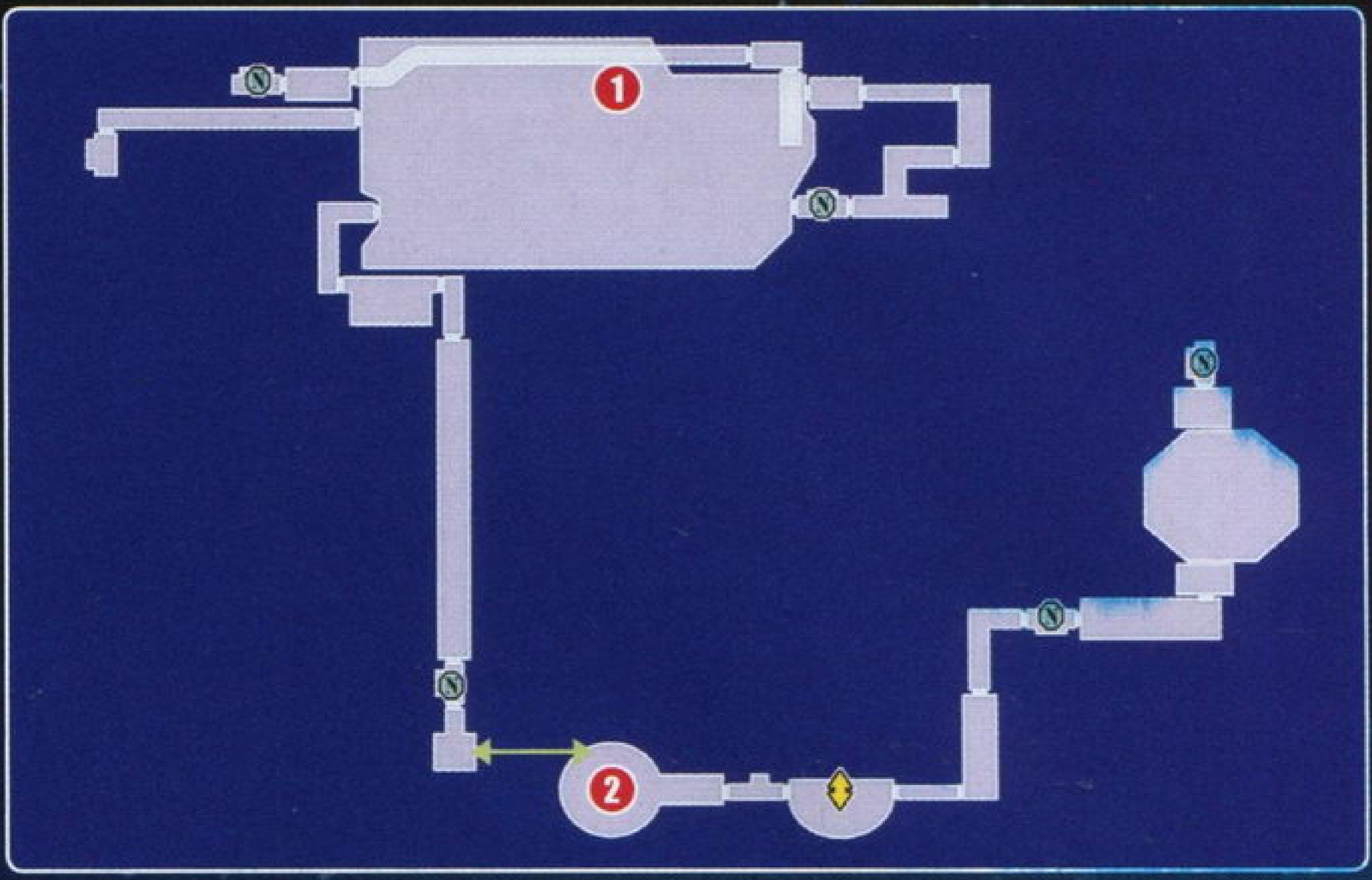
BOSS 蜂巢

蜂巢分为两个形态，在第一形态下BOSS会放出杂兵干扰，用蓄力攻击可以一次性消灭大量杂兵，经过一段时间后BOSS会停止释放杂兵，改用几根藤条上的花蕾发射子弹，此时可以利用导弹破坏藤条，把全部藤条破坏后蜂巢掉到地面，随后进入第二形态。

相比繁琐的第一形态，第二形态的战斗就比较简单了。我们的目标是破坏蜂巢内部的女王蜂，杂兵方面利用回避后自动蓄力的特点可以快速全灭，之后马上使用导弹攻击目标，两轮左右就能结束战斗。



Sector3 熔岩地带



①此处的敌人较强，以我们现在的能力最好不要和它们做过多纠缠，能不理会尽量不理会。从左边的路口进入玻璃隧道，走过第二条玻璃管时会被一条大鱼袭击，利用跳跃拉开距离即可；

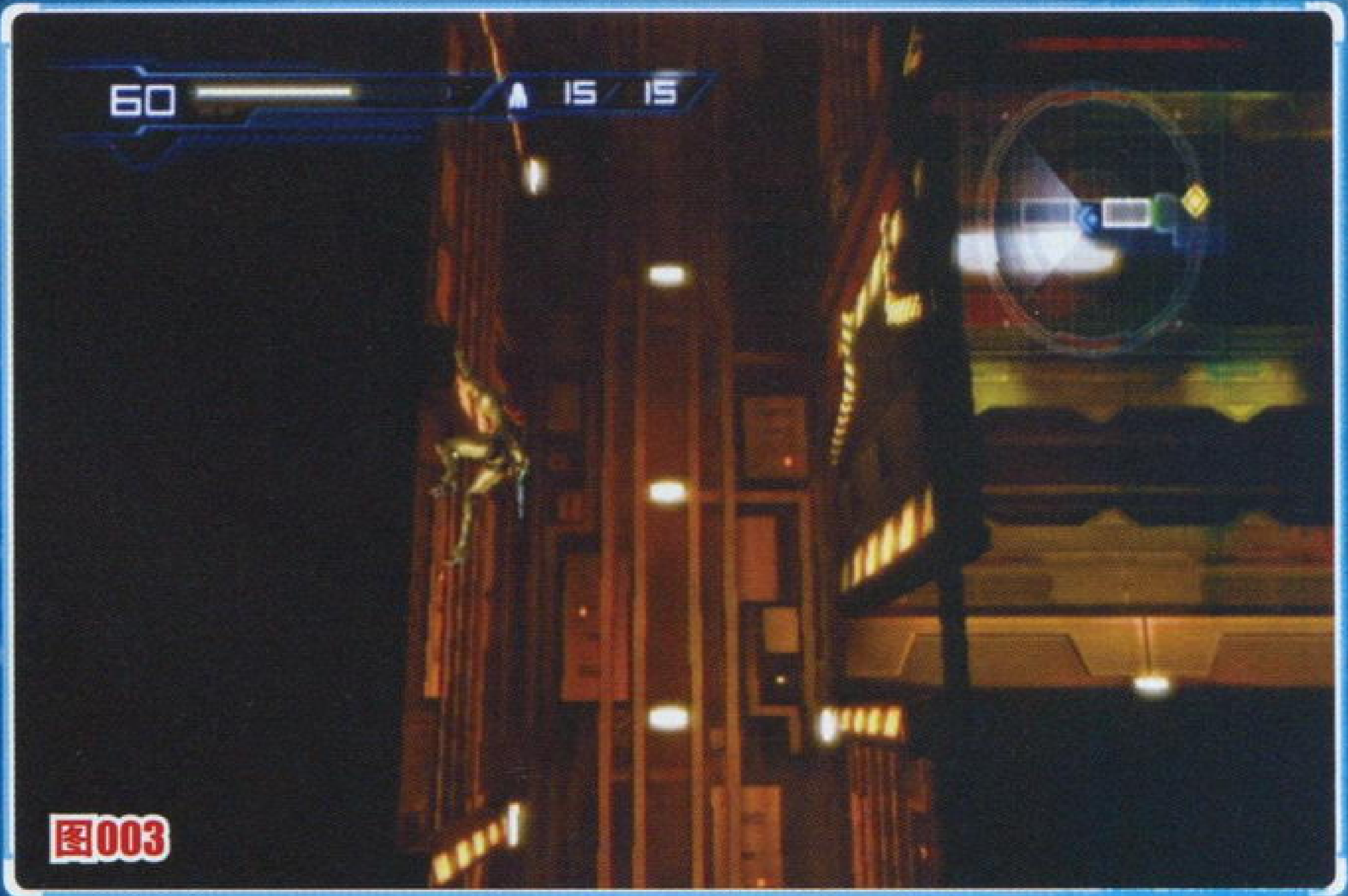


图003

②在部分地区由于没有耐热装甲的保护，HP会徐徐消耗。在这些区域行动时不要磨蹭，以最快速度通过。如图003处打开机关后变球进入，一路前进到最深处发生BOSS战，同时获得新能力耐热装甲；

BOSS 熔岩怪

攻击方式 A. 用手拍击地面后以身体为中心摆动手臂：只能依靠跳跃躲避。手臂的摆动速度分快慢两种，可以根据是否拍击地面来判断，其中快速摆动在手接触地面时就要起跳，否则很可能来不及。

B. 潜入岩浆中，抛起数个火球砸向主角：使用回避闪开。

C. 进入第二阶段后才会使用的招式，双手不断拍击地面，使地面溅起岩浆，攻击结束后BOSS会进入瘫痪状态：岩浆的出现位置一般都在玩家当前的所在地点，使用回避就能轻松躲开。

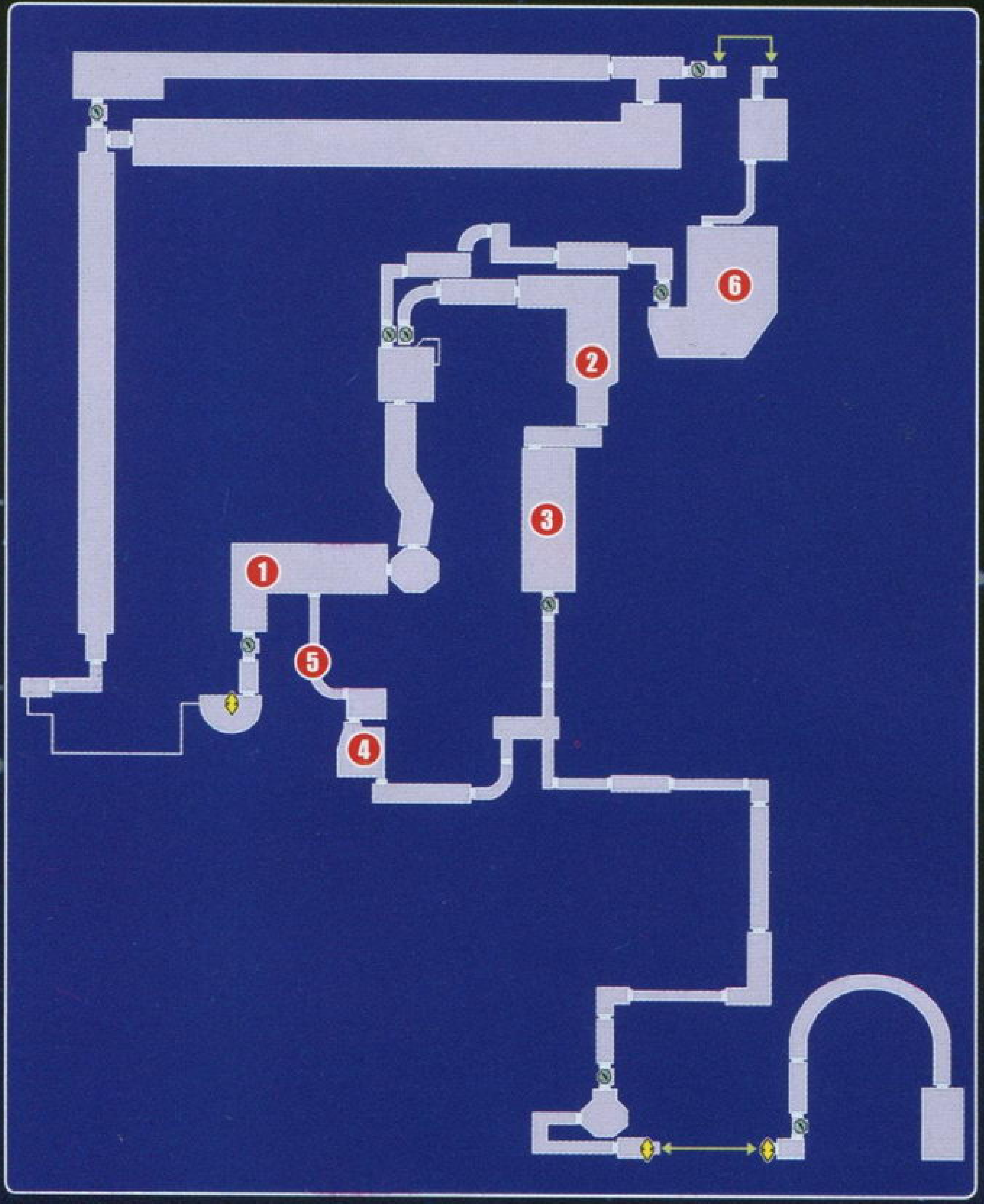
BOSS战法 和该BOSS的战斗分为两个阶段，它最常用的就是招式A，推荐把战斗场景控制在版面两边，这样可以最大限度减少其中一边手臂的威胁。BOSS一开始的弱点位于脖子，需要先使用蓄力攻击把它的弱点部位冰住才能用导弹攻击，成功攻击两次后弱点爆炸，战斗随之进入第二阶段。



第二阶段里我们无法直接对BOSS造成伤害，需要被动地等它使用招式C才能进行反击（这里比较拼人品，如果运气不好的话，BOSS会在很长的一段时间里不使用这招）。具体方法为——当BOSS使用招式C后会进入瘫痪状态，用蓄力攻击冻住它的手臂，再使用导弹攻击被冰冻的部位后真正的弱点会在其头部出现，此时用导弹攻击弱点才能对BOSS造成伤害（也可以直接爬上被冰住的手臂，走到头部位置使用特殊攻击打击弱点位置）。

TIPS 获得钩锁能力后可以前往很多以前无法到达的地方。

Sector2 寒冰地带



①胜利后亚当建议我们先前往Sector2调查，通过2号电梯来到Sector2。这里有一种酷似长毛象的敌人比较麻烦，它们会回避导弹攻击，建议使用蓄力攻击将它们冻住后再用导弹轰杀。右边的房间需要先下水，用蓄力攻击打开机关使平台上浮才能通过该房间，在冰桥处会因为剧情关系掉下去，新怪推荐在远处使用导弹直接消灭；

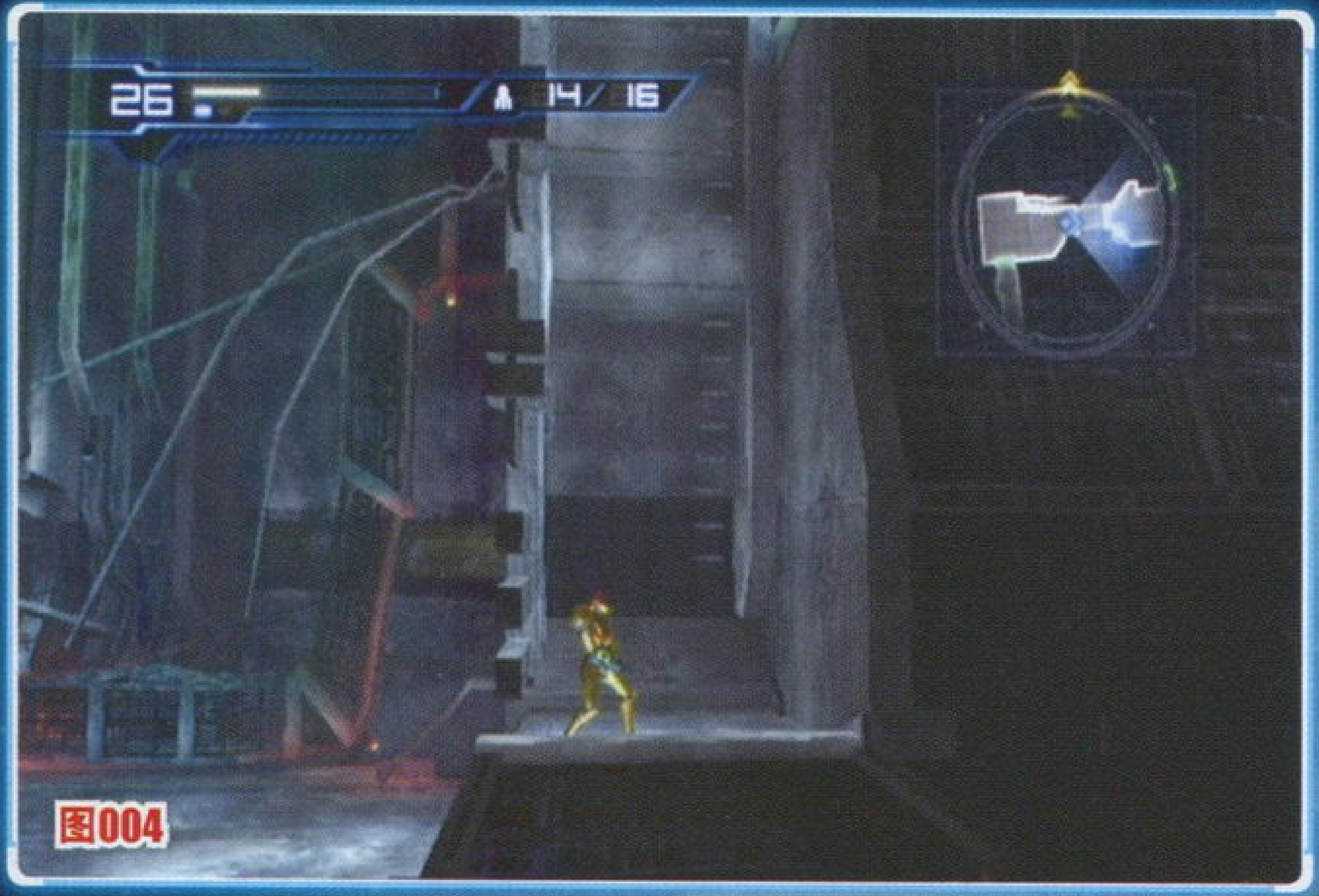


图004

②巨大的冰墙可以引诱旁边的怪物将其撞碎，也可以利用导弹轰出洞后，使用球体炸弹炸碎。一路前进到图004处，变成球进入如图位置后登墙跳到上方；

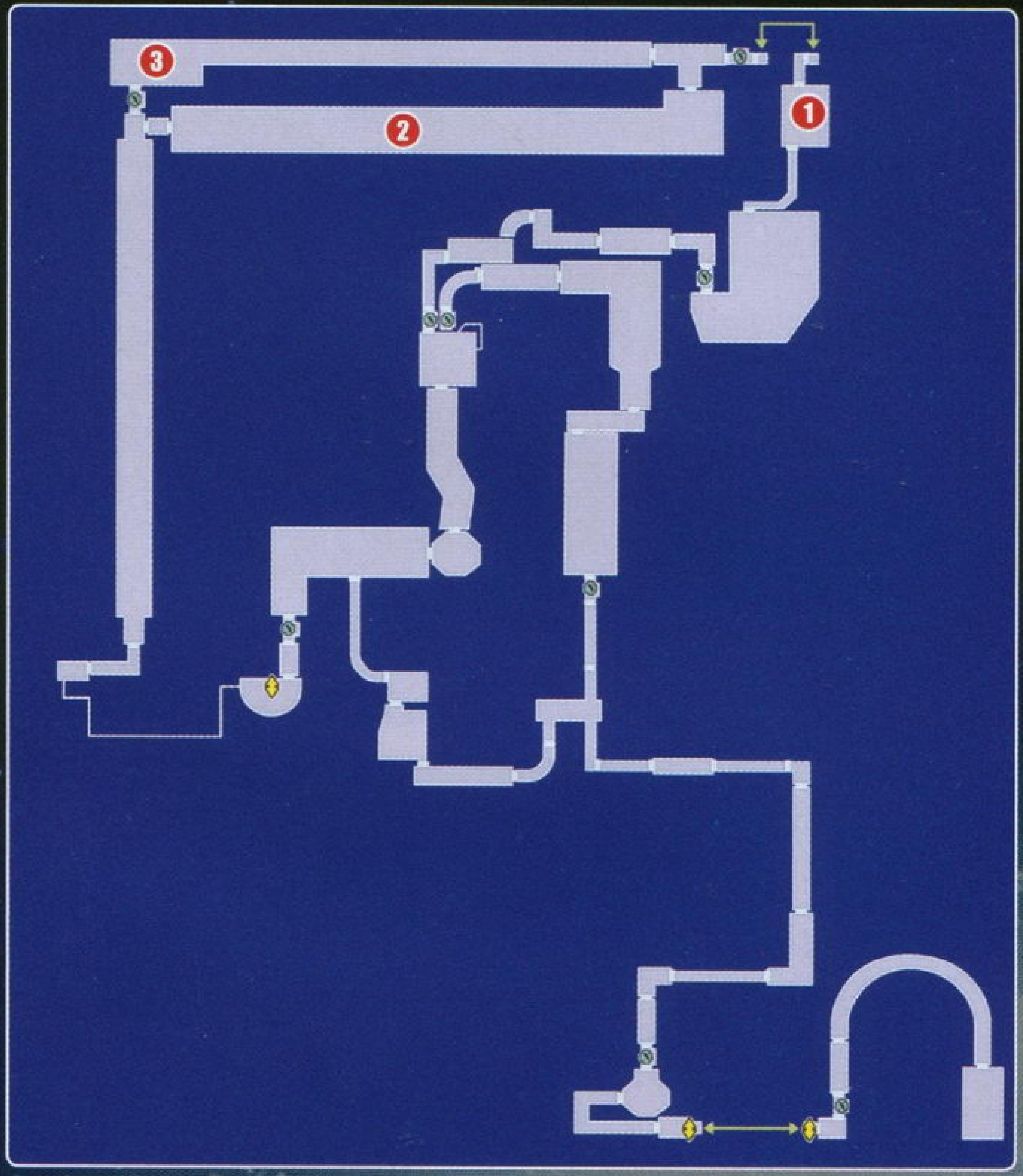
③敌人虽然会帮我们打下两根冰柱，但还是不够我们使用的，需要自己瞄准上方再打下一根开路，记得前进时不要被敌人打到了。到下一个房间后先把左边风扇里的巢穴轰掉（位置比较偏，打不到的话调整下站位），再把左边墙上的几块冰打碎就可以使用门附近的移动平台了；

④又是一块水中区域，到第二个房间跳下水后，用导弹破坏水闸放水，此时萨姆斯会被吸回上一个房间，沿路走回后房间会出现两头怪物，利用台阶的高低差解决；

⑤此处有块巨大的冰墙，调查后往回走一段路自动习得新能力冲刺，助跑到加速状态即可突破冰墙，回到之前的断桥处使用大跳跃到达对岸；

⑥利用登墙跳爬上回旋管道，打开中间的机关后大门开启，通过后到达雪原地带，干掉精英怪后尽头出现新道路，上去后发现一名07小队的队员尸体，调查窗户。

Sector2 研究所



①进入研究所后发现空间站内幸存的研究员，跟着金发研究员走即可，她告诉萨姆斯研究所前面的尸体是被07小队的另一名队员杀死的，难道队伍中出现了“内鬼”？正在疑惑时一辆推土机朝两人袭来，看来一场恶战是不可避免了；

②干掉BOSS后金发研究员也不知去向，先听从亚当的指示回去吧。先从下方的隧道走，冲刺到头后使用大跳跃来到上方，变球一路到最深处发现机关，不过以我们现在的能力还无法开启。往回跑到记录点上方的房间会发生剧情，利用回避撑过一段时间后学会激光炮，现在萨姆斯的普通攻击可以穿透玻璃，利用新能力消灭敌人后回到下方道路最深处开启机关，电梯出现；

③回来后往上方道路走，中途会遇到两种出现问题的平台，第一种结冰的用导弹把冰打碎，第二种会下滑的则要用蓄力攻击使其结冰。到顶层坐电梯，消灭两波杂兵后会遇到精英怪大虫子，现阶段我们的攻击还无法对它造成伤害，等它进入蓄力状态后赏它一颗导弹即可结束战斗；



图005

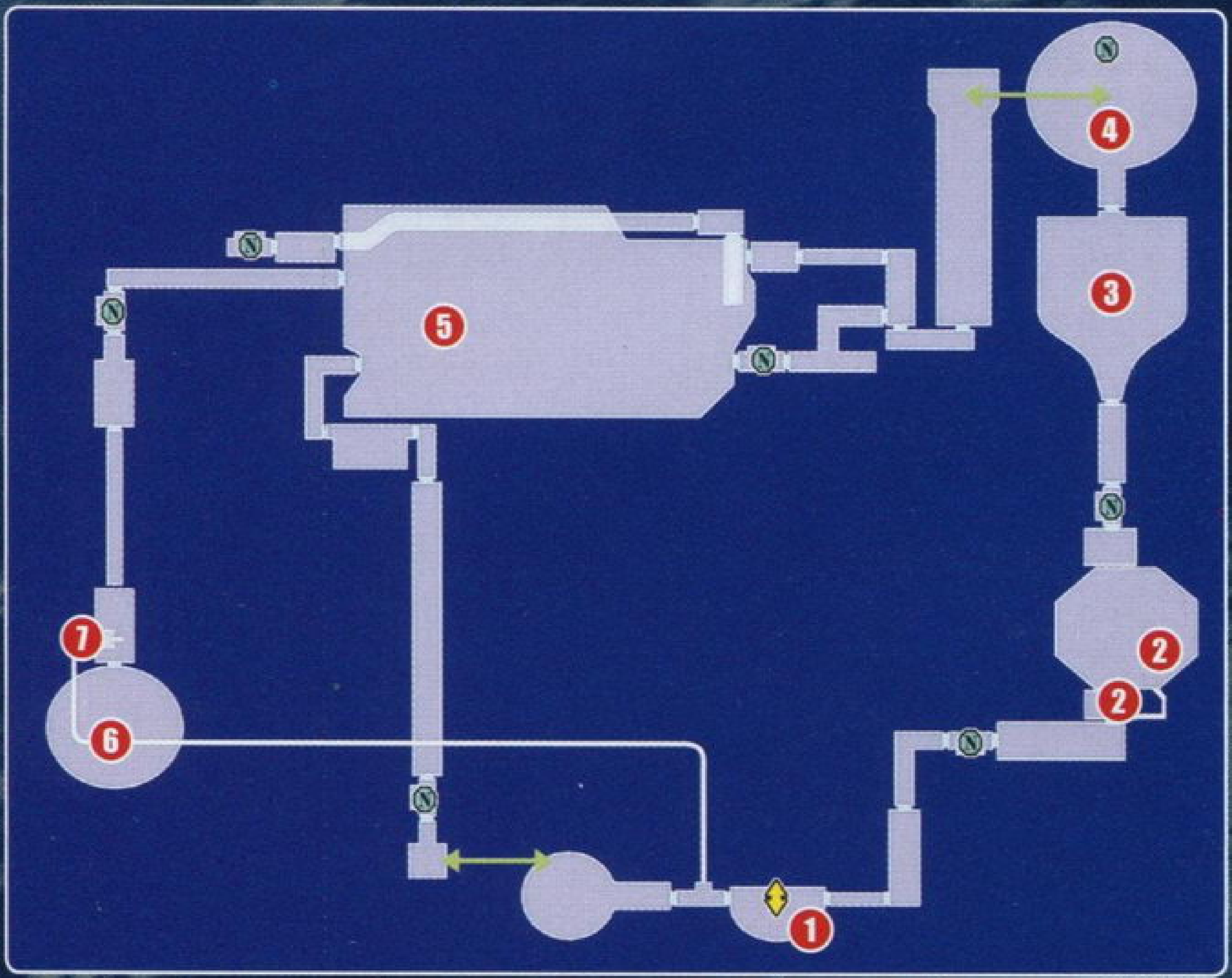
④从管道缺口进入，开启里面的两个机关后站在如图 005 处使用瞄准模式发现机关，利用激光炮开启后从上方的通风口滚回去，通过电梯前往 Sector3。

BOSS 推土机

BOSS 的攻击方式比较单调，只有冲撞和激光扫射两招，利用回避就能轻松避开，不过要注意躲避冲撞攻击时最好连续回避几次，不然很容易被 BOSS 擦边而受伤。攻击方面和之前的 BOSS 战大同小异，先使用蓄力攻击朝左右的手臂狂轰，之后手柄会冻结，使用导弹即可破坏手臂。搞定左右两边手臂后推土机前端会出现锯子，不过威胁性不大，此时继续用蓄力攻击对锯子部位狂轰，不久后该处会冻结，推土机上方会出现动力装置，对该处使用 5～6 发导弹即可解决 BOSS。



Sector3 沙漠地带



①电梯右边的门被关了，只能先往左走，来到控制室开启机关打开门，进入后会看到黑人队员正和之前遇到的虫子苦战，此时学会新能力钩锁，调查头顶的装置飞过去救援，扣除虫子一定量的 HP 后它会逃走（使用导弹招呼它的弱点部位同样非常有效）；

②利用钩锁一路前进，进入管道后用炸弹把几个钩锁装置全部放下去，走到深处发生 BOSS 战；

③胜利后通过钩锁前往沙漠，推荐先把地图上两条捣乱的沙虫干掉，否则很容易被它们偷袭。利用导弹攻击吊臂的尾部能改变钩锁装置的方向，使钩锁装置面向左边，飞上去调查环境转换电脑后再把钩锁装置打到面向上方的门，进入内部；

④利用旋转柱子到最右边调查电脑开门，再利用左边的旋转柱子到达最上方，通过记录点后会再次遇到我们的老相好大虫子，这场战斗同样是磨血，把它的 HP 削减到一定量后它会飞起来释放跟踪导弹，此时只要赏它一发导弹就能赶走它；

⑤来到有很多熔岩怪阻扰的区域，前进到一半后会在一个较高的平台附近发现钩锁装置，利用钩锁装置飞到尽头，进入后调查墙上变色龙脱皮后留下的外壳；

⑥前往最深处发生 BOSS 战，调查远处的地面后飞龙 Ridley 出现，此时我们要一边躲避飞龙的喷火攻击一边调查墙上的装置，调查后学会超级导弹，利用超级导弹轰开墙壁。BOSS 战正式开始，同时萨姆斯学会新能力电磁炮；

⑦胜利后出现新的钩锁装置，楼梯中间的门可以用超级导弹打开，一路来到电梯口，坐电梯回到 Main Sector。



BOSS 熔岩鱼

和它的战斗分为两阶段，第一阶段比较简单，使用蓄力攻击朝它的弱点部位狂轰即可，经过一段时间后 BOSS 会在岩浆中张开大嘴，此时可以看到被 BOSS 吞下的钩锁装置，利用钩锁的能力可以把 BOSS 钓上岸，上岸的 BOSS 在一段时间内无法行动，用导弹伺候它吧，当 BOSS 的 HP 不足 40% 时进入第二阶段。

第二阶段就比较麻烦了，BOSS 嘴里的装置消失，而且多了一招会跳上岸蛇形攻击我们的招式，推荐连续回避后立刻使用蓄力攻击反击 BOSS，三回合左右就能结束战斗。



BOSS 飞龙

攻击方式 A. 使用前爪连续攻击：狂按方向键进行连续回避即可。

B. 抓住萨姆斯后把萨姆斯按在墙上拖行一段时间，再发射光线攻击：如果不幸被抓住，只有等其发射光线的时候攻击它才能摆脱。

C. 落地后喷火：距离比较近，只要拉远距离即可，当 BOSS 使用这招时也是我们反击的绝佳时机，用超级导弹伺候它吧。

D. 甩尾：范围广，不过准备动作稍长，拉远距离或看准时机使用回避都可以免除威胁，这招同样也是反击的绝好机会，不要错过。

E. 空中吐出火球，火球碰到地面后放出冲击波：等火球碰到地面后跳跃躲开冲击波即可，期间可以使用蓄力攻击打 BOSS。

F. 空中用尾巴连续插地 4 次：速度快，追踪性强，看到 BOSS 使用这招时，朝一个方向一直走即可。



BOSS 战法 该 BOSS 速度很快，战斗时尽量拉开距离。BOSS 受到一定伤害后它会进入瘫痪状态，用特殊攻击可以对它造成大量伤害，当 BOSS 受到特殊攻击后会进入暴走状态，此时会免疫普通攻击，只

TIPS 获得冰冻能力后，蓄力攻击会自动附带冰冻效果，一些精英怪被冰住后可以方便地对其使出特殊攻击。

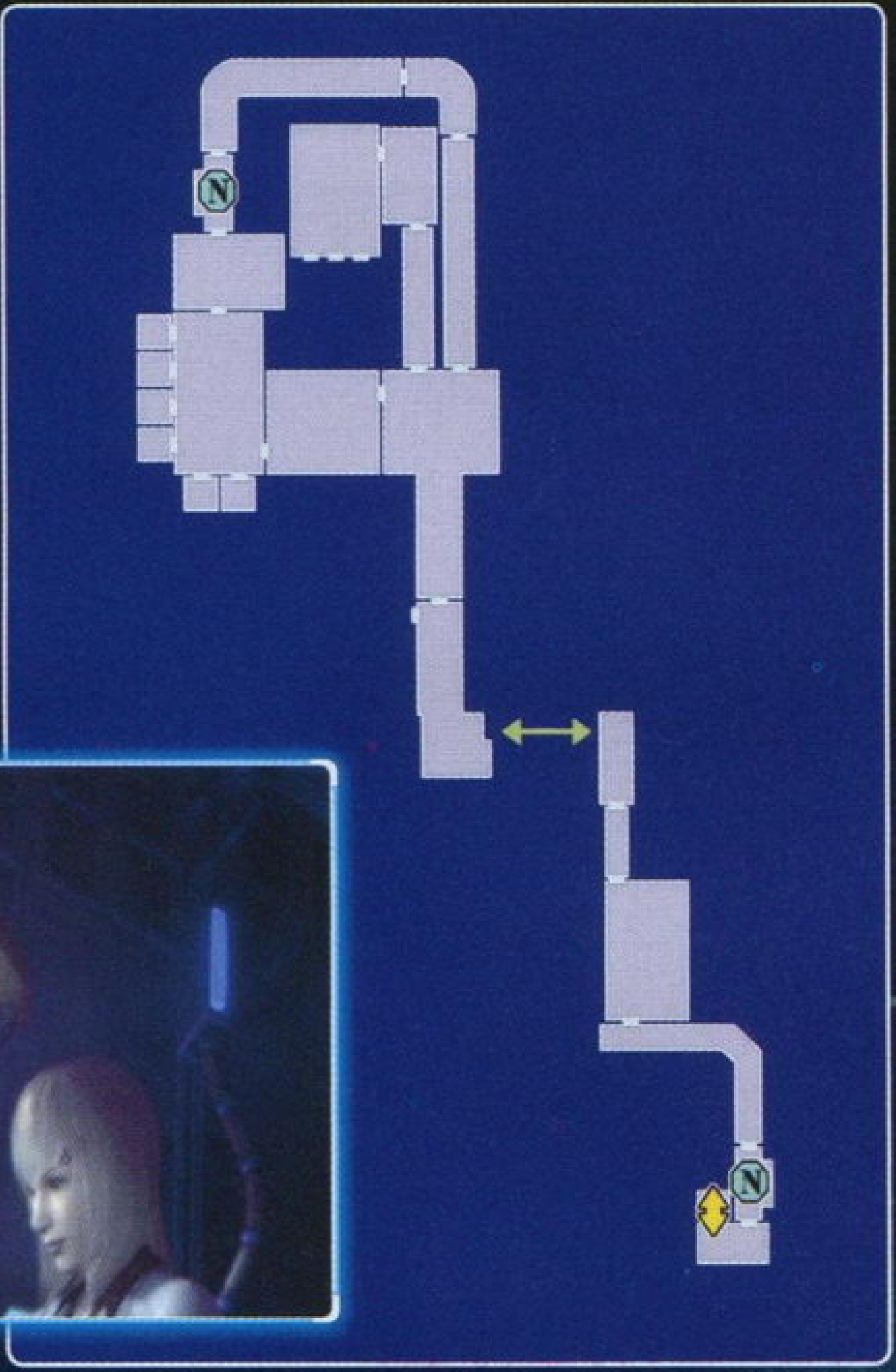
实用技术 攻略透解

有使用超级导弹才能消除它的暴走状态，由于BOSS进入暴走状态后会飞天使用招式E攻击，因此建议用特殊攻击命中后马上进入瞄准模式锁定BOSS，当其飞上天的时候就用超级导弹轰它。

Bioweapon Research Center

①回到Main Sector后会看到之前金发女研究员所说的叛徒，萨姆斯自然不会放过他，一路追上去吧。来到长桥处时叛徒会把机关破坏，调查身后被破坏的机关后萨姆斯学会无限跳这个逆天的能力（之后路上的杂兵可以用该能力轻松解决），利用无限跳到达对面；

②继续跟着叛徒走，来到Bioweapon Research Center，进入后发生剧情，再次遇到金发研究员，此时她告诉萨姆斯关于这个殖民卫星的真相，原来联邦获得宇宙海盗的DNA后决定在此研究生化军队，不过研究过程中似乎发生了一些状况，导致空间站内的研究生物发生暴走，告诉萨姆斯这些情报后，她建议萨姆斯前往Sector2区域调查。原路返回，在半路上会遇到大虫子，不过以我们现在的能力要对付它实在太轻松了，胜利后超级导弹追加扩散功能（虽然威力很爽，但一次会消耗5发导弹，使用时要注意导弹残余量）；





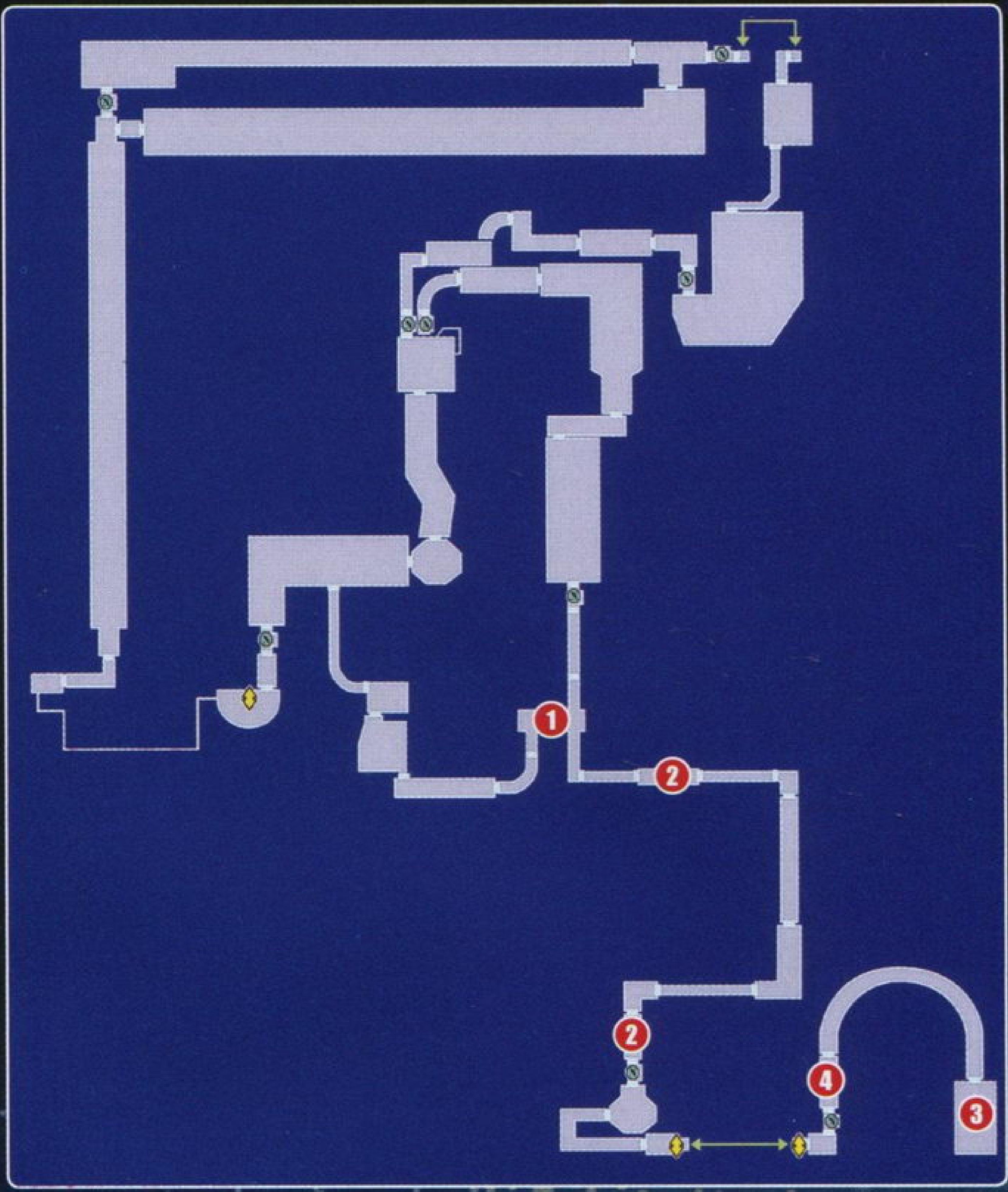
Sector2 重力空间



①用超级导弹炸开门进入重力空间，在该区域中重力会产生变化，先来到门口利用无限跳到达对岸，之后的一段路因为有重力干扰的缘故，都要利用该能力才能通过；

②通过超重区域后来到记录点，之后的房间会进入BOSS战；

③胜利后坐电梯到达Sector Zero，一路走到底会到达一个大房间，一路走到底后调查左边的水母Baby，之后就是漫长的CG剧情了；



④原路返回，路上遇到的宇宙海盗不用理会，向前走一段路后习得新能力重力盔甲，以后不会受到重力的影响了。回到和重力机器人战斗的地方，BOSS会醒来，此时要再次和它战斗。

BOSS 噩梦（第一战）

攻击方式 A. 发射电磁球：回避躲开。
B. 手指发出光线，360°扫射攻击：跳跃躲避，注意好提前量。
C. 落到地面后冲撞攻击：切换平台或使用钩锁装置都能轻松躲开。

BOSS战法 和这个BOSS战斗比较麻烦，开场后BOSS会释放重力空间，我们要使用蓄力攻击把BOSS的尾部装置冻结，大约4～5就能搞定。冻结后就可以用导弹攻击BOSS的面部对其造成伤害了，经过一段时间后重力装置上面的冰会破碎，此时要使用蓄力攻击重新冻住装置。



BOSS 噩梦（第二战）

第二战和第一战的打法一样，只不过BOSS新增了一招黑洞，这次由于BOSS尾部的吸引力变大，平时我们的攻击都会被它的尾巴吸过去，因此可以不用太顾及站位，边走边打即可。当BOSS的HP削减到一定程度后会释放黑洞，只要黑洞在场上，我们的攻击都会被其吸走，应付方法有两种：一是等黑洞爆炸时进入瞄准模式，趁下一发黑洞还没出现的时候用超级导弹攻击BOSS；第二种方法是调整站位，使BOSS位于萨姆斯和黑



洞的正中央，这样攻击就算会被黑洞吸走，也会因为BOSS在吸收的路线中间而成功命中BOSS，不过由于站位不是很好把握，不太推荐这种方法。

Bioweapon Research Center



①干掉重力机器人后原路返回Bioweapon Research Center，进入第一个房间后调查地上的尸体；

②在过道小心防御装置，扣血很多，推荐用普通攻击把防御装置发射的子弹全部清掉，利用子弹发射的间隙使用超级扩散导弹打开大门；

③调查最上面房间内的女人后发生剧情，研究员把空间站的真相告诉萨姆斯——原来这一切都是联邦自己制造的恶果而已，想要组建生化军队的联邦为了控制创造的宇宙海盗，他们制造了人工生命体MOTHER BRAIN（就是金发研究员MB），不料MB实在太过优秀，她依靠自己的智慧，逐渐拥有了自己的世界观与价值观。同时联邦也察觉到MB的变化，决定对她进行"洗脑"，植入新的人格程序。得知真相的MB愤怒地杀死了联邦在空间站的军队，并唤醒了这里的怪物，开始屠杀科研人员，并继续自己的研究，最终创造了一支生化军队。剧情后一路跟着她来到最深处，进入最终BOSS战；

④BOSS战结束后跟着红发研究员走，来到控制室后进入剧情，联邦军突入了空间站，把MB团团围住，无法接受自己失败事实的MB唤醒了空间站内所有宇宙海盗，想要把萨姆斯和联邦军全数消灭。剧情后进入瞄准模式，只要把宇宙海盗炸开后锁定中间的金发研究员MB即可，之后大家欣赏通关画面吧。



BOSS 大恐龙

和最终BOSS的战斗分为三阶段，第一阶段里BOSS会放出5只Metroid Baby，推荐使用回避让它们全部聚集在一起，再使用蓄力攻击大范围冻结，被冻住的Metroid Baby有一段时间无法行动（BOSS如果发动使用地震，会强制解冰冻状态），此时立刻使用扩散超级导弹伺候它们。把所有的Metroid Baby干掉后战斗进入第二阶段。

第二阶段就要和BOSS的本体对决了，它的弱点是头上的水晶，不过只有扩散超级导弹才能有效对它造成伤害，因此本战的关键是找准蓄力的时机。BOSS的攻击有两招，分别是喷火和冲撞，虽然攻击力超高，但很容易躲开，躲开后马上进入瞄准窥视锁定其弱点，等BOSS一转身就攻击，轰碎水晶后第二阶段结束。



剧情过后大恐龙轰然倒地，朝它的腹部攻击几次后发生剧情，利用钩锁能力进入它的口中，进入后我们的HP会徐徐下降，只要在限定时间内使用超级炸弹即可搞定它。

Sector1 隐藏区域

①欣赏完通关画面后再次读取存档进入游戏，会出现萨姆斯担心亚当而重新回到殖民卫星的剧情。通关后我们也获得了最后一个能力——超级炸弹，利用超级炸弹可以前往之前无法到达的地方；

②去Main Sector最上方，使用超级炸弹开启新的道路，通过电梯到达隐藏地区，在弧形通道内会遇到正常流程中出现的各种精英怪，消灭一批才会开启接下来的道路，如果感到连续战斗有点吃力，可以先回记录点回复后再来挑战（也可以在战斗中剩下一个敌人，再故意让敌人把自己打到红血状态，等战斗结束后回复一半血量）。只要在战斗中多利用无限跳和超级炸弹两个逆天武器，要顺利通过该区域并不困难，来到记录点后的房间和隐藏BOSS战斗；

③胜利后来到目标地点，发现亚当的头盔，此时萨姆斯会暂时失去能力，我们要操作没有盔甲的萨姆斯在5分30秒内脱出Main Sector（此时按2键可以使出滑铲，用来通过一些狭窄的道路；1键则是麻痹弹，能使敌人在一段时间内无法行动），由于萨姆斯现在没有任何能力，因此不要和路上的敌人做过多纠缠，坐上萨姆斯的私人飞船后游戏正式结束。



BOSS 眼珠怪

攻击方式 A. 召唤三个杂兵干扰玩家：使用蓄力攻击可以直接让杂兵进入瘫痪状态，推荐马上用特殊攻击解决掉。

B. 从眼睛放出激光扫射地面，被扫过的地面出现陷阱，踩上去会受到巨大伤害：看到激光扫射后离开被扫射的区域即可。

C. 放出蓝色的子弹：子弹数量很多，只能不停地使用回避躲避。

BOSS战法 隐藏BOSS的实力很强，战斗开始后会不停地使用招式C攻击我们，由于子弹的数量多的夸张，往往需要从版面一边回避到另一边才能全部躲开，加上BOSS的攻击频率很快，因此在本战中就不能依靠导弹战术，应以蓄力攻击为主。注意回避的时候要远离被招式B扫射到的区域，否则很容易因为回避空间过小而被子弹打中。本战的难点在于把BOSS的HP打到40%以下时它会频繁的使用招式A骚扰我们，理会那些杂兵将会消耗我们大量的时间，如果对自己的操作有信心的话，不妨无视召唤出来的杂兵，直接攻击BOSS的弱点部位。



TIPS 游戏中尽量养成战斗结束后就回复弹药的好习惯，这样能有效避免被几只精英怪围攻时陷入弹药不足的情况发生。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト



实用技术 攻略透解

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 LezardSnake 编 DF 美编 木仙

皇牌空战X2 联合突击	Bandai Namco Games/NBGI	射击
PSP エースコンバットX2 ジョイントアサルト		日版
2010年8月26日	1～4人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

大家期待已久的“《皇牌空战》系列”最新作终于降临PSP平台了。本作一改系列以往的架空世界舞台的传统，转而主打现实世界，使得各位空战爱好者的投入度大增，同时又加入了丰富的联机模式，使得本作的可玩性大大提高。现在就让我们开始自己的ACE之旅吧！

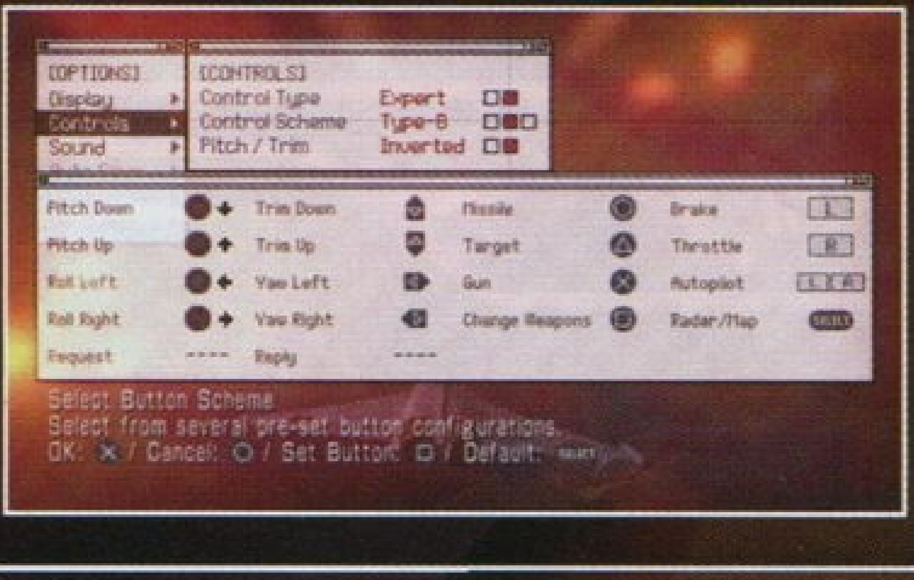
系统解说

菜单解说

CAMPAIGN	故事模式
VS MODE	联机模式，支持4人配合和8人对战
DATE VIEWER	相当于图鉴模式，查看自己的关卡成绩与勋章，音乐欣赏等内容都在这里
PLAYER DATE	存档管理
OPTION	游戏设定，这里可以切换日／英语音、操作、视角和进行数据安装

操作解说

游戏默认的操作方式为系列最早的简便操作方式，这里笔者建议把操作类型改为系列标准EXPERT模式而操作方案改为TYPE-B，虽然操作会复杂一点，但是游戏体验会更好。



摇杆↑	下降
摇杆↓	上升
摇杆←	左旋转
摇杆→	右旋转
十字键↑	上移
十字键↓	下移
十字键←	左平移
十字键→	右平移
L	减速
R	加速
□	切换武器
△	切换锁定目标
○	导弹攻击
X	航炮攻击
START	打开菜单
SELECT	地图显示方式切换
L+R	自动驾驶，可以通过摇杆观察周围环境

新手小心得



视角：游戏默认有三种视角，可以随时在OPTION里更换，分别为主视角(HUD VIEW)，第三人称视角(3RD PERSON VIEW)和机舱内视角(COCKPIT VIEW)。对系列的新玩家来说选择一个合适的视角还是蛮重要的，第一人称视角视野开阔而且数据显示齐全，对距离的把握会更准确，第三人称视角可以看到自己操作飞机的细节表现，而机舱内视角由于PSP的画面表现力较差则显得比较鸡肋了，这里推荐使用第一人称视角。

命中率：新玩家上手的时候也许会感觉一般导弹的命中率比较低，追尾能力很差，这其实是系列的老传统了。当玩家的雷达锁定到敌机以后一定不能急于发射导弹，一定要观察敌机相对于自己的位置，只有当敌人飞机的尾部正对自己的时候才会让导弹有更高的命中率，如果敌机正对我方或者侧身飞行，那么飞弹就很难命中了，尤其是高难度和对敌ACE的时候，一定要把握发射导弹的时机。

抓敌机的尾部不能一味地加速靠近，偶尔的快速减速可以让敌机自己绕到我们前方等着我们给予其致命打击，这时候EXPERT操作的好处就尽显无疑了。本作的航炮很实用攻击力十分可观，在一般导弹锁定距离确实有所下降的情况下航炮的锁定距离较系列以往却有所提升了，近距离缠斗的时候航炮绝对比导弹好使，需要注意的是航炮在HARD难度下是有弹数限制的。

机体、零件、涂装与徽章：每当玩家通过一关后都会得到一些奖励，但是飞机和武器获得后还需要玩家进入HANGAR购买，而且价格不菲。零件可以调整飞机的性能或者增加一些特殊能力，比如同时锁定两个敌人之类的，配件是达成条件后直接获得的，不需要购买。需要注意的是特殊弹买来后是某架飞机专用的，而获得的零件则有专用的也有通用的。涂装与徽章并不会影响机体的能力，只是改变飞机的外表，普通的入手方法依然是通关。游戏中有大量收集要素都有严格的入手条件，多为某关卡获得S评价、某机体使用N次以及击落特定目标。



©2010 NBGI ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

新手关注：1、锁定框变红意味着已经锁定敌机，锁定框上显示红色 TGT 标志的为主要目标；2、当进入航炮射程时屏幕中央出现的绿色圆圈为航炮的瞄准器；3、屏幕上出现 WARNING 标志意味着被敌人锁定了，屏幕发红闪烁说明敌人已经开始攻击，需要连续转弯躲避，雷达上不断移动的白色小点即为导弹；4、大部分敌机需要两发导弹才能击落，而炮塔和地面设施大部分只需要一颗导弹；5、除了特殊弹以外正常导弹只能两连发；6、在发射一颗导弹后可以手动按三角切换目标使下一颗导弹射向不同目标，可以一次消灭两个一发即死的目标，需要灵活运用。7、屏幕上闪烁 CAUTION 的时候代表飞机高度危险，需要立刻提升或者下降，用 L+R 的自动飞行可以让电脑自动把飞机调整为水平位置。

主线流程攻略

本作的分支很少，而且大多数分支需要多周目通关或者玩家在配合模式下和朋友一同过关后才能开启，所以这里只介绍单机部分可以攻略的关卡，在多周目时每关结束后获得的飞机与武器等都不一样，攻略中以一周目为准。所有通过的关卡都可以在选择关卡是按 R 进入自由模式，在这里可以随便攻略已经通过的关卡，并且能选择不同的难度。流程攻略默认为 NORMAL 难度。

MISSION：01 STEEL AXE

纯粹的练习关卡，初始我方只能选择 F-4E，不过敌人大部分和我方一样是 F-4E，而且都和木桩一样等着我们来打，新手在这关好好熟悉各种操作吧。F-4E 的默认特殊弹 QAAM 是很强力的空对空武器，追尾性很强，就是弹数只有 7 发。这关有前后两个部分，后部分会有一些 F-5E，不过依然是活靶子，刚上手的玩家惟一要注意的就是和敌人缠斗的时候别掉进海里。过关后获得徽章，并能够购买 F-4E 的导弹 LGWM。

S 评价：联机 3 分 30 秒内过关，需要做到预判 TGT 目标的位置才能拿到 S。

MISSION：02 BIRD HUNT



本关一开始就要对付敌人的空中要塞，右上角会出现一个叫做 MPG 的显示表，里面有一条随时间不断减少的槽，要在槽减到 0 之前消灭目标，否则任务失败。我们的目标只有这架空中要塞而已，先消灭他身上的 AA GUN 然后再攻击核心，每消灭一个目标 MPG 就会回复到满。AA GUN 一发导弹就能搞定，所以可以一次灭俩，核心两发导弹即可破坏，不过要破坏多次。每破坏一次核心任务目标会从雷达上消失，这时候要跟着空中要塞走，因为一会它就又会出现核心了，小心别撞上去。将核心搞定后敌人会先后出现 8 架 F-4E，虽然会主动攻击了，但是依然没威胁，要塞上的 AA GUN 请无视吧，过关后可以购买 F-5E 了。这一关结束有个分支要选，M03 或者 M04 选一关进行。

S 评价：5 分钟之内过关，仅消灭 TGT 目标即可。

MISSION：03 RED AND BLACK(ALPHA)

本关没什么特别点，依然要保证右上方的 MPG 里的槽不能减为 0，敌人的机动性有所上升，可以用 F-4E 的特殊武器来打。这关分为前后两个部分，后半部分会有数波 AJS-37，威胁依然不大，总体来说比较简单的一关，此关的 BGM 很赞。过关后可以购买 MI-21-93 和一些特殊弹。



S 评价：第一阶段任务结束时 MPG90% 以上，需要一上来就全力加速优先消灭与自卫队缠斗的 TGT 目标，但是目前的飞机机动性太差，等之后拿了好飞机再到 FREE 模式里刷吧。

MISSION：04 RED AND BLACK(BRAVO)



推荐一开始携带空对地的特殊弹，本关第一阶段的任务是保护我方部队，MPG 槽不能降为 0，敌人大多为地面目标，攻击意识比较低，不过还是要尽快前进消灭敌人，MPG 槽减得还是很快的。进入第二部分后 MPG 槽消失，TGT 目标位敌人海上的舰队，舰艇只有一些小机枪而已，没什么威胁，两发导弹一个。二周目进入此关时还会多出一架 MIR-2000D 的 ACE 来，用 F-4E 的 QAAM 就能轻松搞定。

S 评价：同样要求第一阶段结束时 MPG90% 以上，只能用高机动飞机尽快搞定我方蓝色友军附近的敌人，实在不行就联机拿吧。

MISSION：05A CAPITAL DEFENSE

特殊关 M03&M04 需要联机通过 M02 才能开启，而 M05B 需要联机通过 M03 和 M04 才能开启。本关一开始的几架直升机一炮一个，在看见敌人的空中要塞后推荐先消灭周围的 AJS-37，不然有可能被偷袭，然后击破其机身上的 AA GUN。随后敌机变为 F-16C，机动性不错，近距离航炮对付吧。消灭 F-16 后空中要塞身上出现新目标 FLAK GUN，随后又是一轮的 AA GUN 不过这时候敌机的轨迹突然变得很诡异而灵活，这里被敌机的机炮磨点

血是不可避免的了。全灭 AA GUN 之后目标变为敌机引擎，一共有俩，不过飞机上还有俩 SAM 很讨厌，这玩意攻击频率和命中率奇高，被打中一发就不好玩了，先消灭 SAM 吧，一旦被锁定请务必优先回避，每个引擎需要 4 发导弹才能干掉。过关后可以购买和改装机体零件了，同时可以购买 F-15C 和 TND-IDS 以及一些特殊弹。

S 评价：4 分 30 秒内通关。

MISSION：06 DESERT DAWN

TND-IDS 的性能不错，可以通过机体零件调整对地对空的能力，值得一用。本关一开始的起飞很简单，加速到 500 左右的速度直接拉起升空就可以了。这关的 BGM 很有特色，一开始的战斗大多是地面目标，一发导弹一个，几架 CH-47 直升机也没什么威胁，等清扫到敌人基地中心的时候会出现大量 AA GUN、坦克和 SAM，这里敌人的火力还是很猛的，多用空对地武器吧。每次俯冲过不要太贪，多来回几次慢慢解决敌人会更保险。SAM 依然是主要目标，发射导弹后立刻抬头闪人的一击脱离战术还是很好使的，注意坦克的皮较厚，需要两发普通导弹。在消灭两个敌人基地后会被敌人包围处于被锁定状态，加速逃跑吧。这里的两个 TGT 目标都是碉堡，用导弹打的话还是有点麻烦的，因为必须从正面攻击，而且碉堡周围还有很多防御武器，如果玩家这时候开的是 TND-IDS 并且带的默认的空对地武器的话就简单了，看准位置两包炸药投下去立刻解决碉堡。过关后还需要选择一个分支，下一关进入 M07 或者 M08。商店加入 F/A-18E 和一些特殊武器。

S 评价：4 分 30 秒内通关。



MISSION：07 SAFE RECOVERY(ALPHA)

M07 分三阶段，第一阶段是护送任务，所以依然要保证 MPG 画面里的槽不能降为 0。一开始的敌人就是些 AJS-37，威胁不大。后面会出现几架 F-16，要优先击坠，自己一定不能离护卫的目标太远了，护卫目标走到蓝色箭头的最顶端后，第一阶段任务结束。第二阶段的任务目标是一些 F-4E 和地面目标，威胁不大，小心 SAM 就可以了。第三阶段又是护卫任务，要把直升机按原路保护回去，这里第一阶护卫目标损失的血是不会回复的，敌人的飞机是 F-16XL 和 MIR-2000D，地面上还有 SAM，优先干掉 SAM，关尾会出现友军，不过也不需要他们了。过关后可以购买 SU-27 了，该机性能型当不错，跟前面的飞机比机动性有了质的飞跃。

S 评价：MPG100% 过关必定获得，只要速度够快 S 还是没问题的。



MISSION：08 SAFE RECOVERY(BRAVO)

保护一名 VIP，同样是要注意 MPG 槽，敌人一开始的配置是 AA GUN 加 SAM，还有少量的 AH-64 直升机和坦克，除了 SAM 都不是什么有威胁的敌人，可以用空对地武器快速解决。第二阶段会有直升机来救援 VIP，我们要接着保护这架直升机，这里敌人都是单个的出，只要不离直升机太远就没问题了。直升机到达地点之后任务进入第三阶段，TGT 目标是一队 MIG-29A 和一队 F-14D，这两种飞机和 SU-27 都有差距，逐个击破就可以了。

S 评价：MPG100% 后过关必定获得，这关 S 比较容易。关过后分支，M09 和 M10 选一关。

MISSION：09 SPOTLIGHT(ALPHA)

这关一开始就是一堆密密麻麻的红点，敌人大多是陆地目标，所以一定要携带空对地武器，地面上的 SAM 要多加小心，优先消灭。当屏幕上出现警报的时候要注意通讯员给出的高度区间，需要在倒计时结束前脱出这个区间，一开始大概在 0 ~ 700，而后会变为 1000 ~ 2000。后期会出现 TGT 目标 F-16C，F-16C 的机动性还是不错的，跟其周旋的时候一定别忘了脱出警报的事，不然得不偿失，可以考虑直升到 3000 高度再和他们交战。

S 评价：要求 10000 以上的分数，对时间无要求，全灭敌人吧。

MISSION：10 SPOTLIGHT(BRAVO)

这关要摧毁敌人的变电所解除雷达干扰，敌人的配置虽然只有 AA GUN 和直升机，但是我方雷达基本长期处于干扰状态，我们完全无法锁定敌人，所以我们要降低速度用肉眼瞄准 TGT 目标直接航炮击破，我们最大的威胁依然是 SAM，尤其是第二波 TGT 目标的时候，每个目标周围几乎都有 SAM，如果第一时间发现了 SAM 的位置就赶紧击破，一旦被锁定就跑吧，毕竟航炮是比不过导弹的速度的。雷达上红圈外面的 TGT 目标搞定后红圈消失，这时候就可以冲过去正常攻击了，敌人的 F-16C 依然是我们空中主要的敌人，陆地当然就是 SAM，把特殊弹都招呼出去吧。

S 评价：同样只要求分数不要求时间，需要 8000 以上的分数。

MISSION：11 RAGING SEA

如果前面分支选择 M07，则过关后会直接进入本关。本关一开始需要加油，只要菱形方块对住就可以了，速度上游戏会有提示，在接近油管后超越一点距离然后减速飞机会自动对住油嘴，当然加油可以按 START 跳过。本关一开始就是几架 AJS-37，随后会出现两架 F/A-18E，机动性不错，不过跟 SU-27 比还是有差距的。消灭完两架 F/A-18E 后敌人的 ACE 出现，既然是 ACE 那肯定就是比较难缠的了，拿出各种战术对付他们吧，将其伤害到一定程度后就会撤退。下一阶段任务要求消灭敌人的潜艇，这里要注意的是当屏幕上提示 WARNING 的时候要立刻将高度提升到 1000 以上，不然会被击坠，这里装备了 UGB 空投炸弹的话就简单很多了，四颗下去直接炸掉潜艇。过关后可以购买 F-14D 和特殊武器。

S 评价：3 分 30 秒内通关。



MISSION：12A NIGHTWATCH

12B 需要联机才能开启。本关又是对付巨大的



空中要塞，打法基本和 M02 相同，依然要保证 MPG 不被消耗至 0，只不过雷达会被间歇性干扰，本关出击时一定要带数量较多的普通弹，不然会不够用。敌人的护卫机基本都是 SU-27，空中要塞上的目标众多，拥有多个 LASER 和 AA GUN，要一一击破，小心别撞上要塞。本关算是小有难度的一关了，不但要保证自己不被击落，还要保证 MPG 不被清空，要塞的 LASER 是一发射就会消耗不少 MPG，所以一旦 LASER 目标出现要立刻解决，AA GUN 则不用着急。在消灭 LASER 后 TGT 目标变更，这时候要消灭几个 FCU，优先打击 TGT 目标，AA GUN 则顺带消灭。

中央的 LASER 会瞄准自己，注意躲避或者迅速击坠。在灭掉 FCU 后空中要塞会再次布满 AA GUN 而我们的最后目标就是中央核心的 LASER，一定不要被这玩意击中，不然一下就 40% 血没了，忽视一切 AA GUN，在 LASER 出现的时候猛攻吧，一击脱离战术很重要。过关后可以购买 TYPHOON 和 RAFALE M。

S 评价：MPG90% 以上通关。

MISSION：13 CYCLOPS SLAYER

这关地图上会有一个雷达扫描，当扫描到自己的时候我方的高度不能超过 2000，不然就会被发现并且击落，所以一开始全力加速飞行，等扫描杠快到自己的时候降低高度，等扫过以后迅速抬头加速，提前瞄准中央的雷达站，靠近后导弹加航炮一起攻击可以一次性将其破坏。随后又回出现两个雷达站，打法不变，不过要小心路上的 SAM。全灭后任务进入第二阶段，该阶段同样要对付 4 架 ACE，同样是只要削掉对方一定的血就会撤退，航炮十分好使，配合远距离的空对空特殊弹比如 F-14D 的 SAAM 这一仗很轻松。本关通过后获得三个徽章和 SU-27 的武器 LGMW。

S 评价：获得 5000 分以上。

MISSION：14 DRAGON LAIR

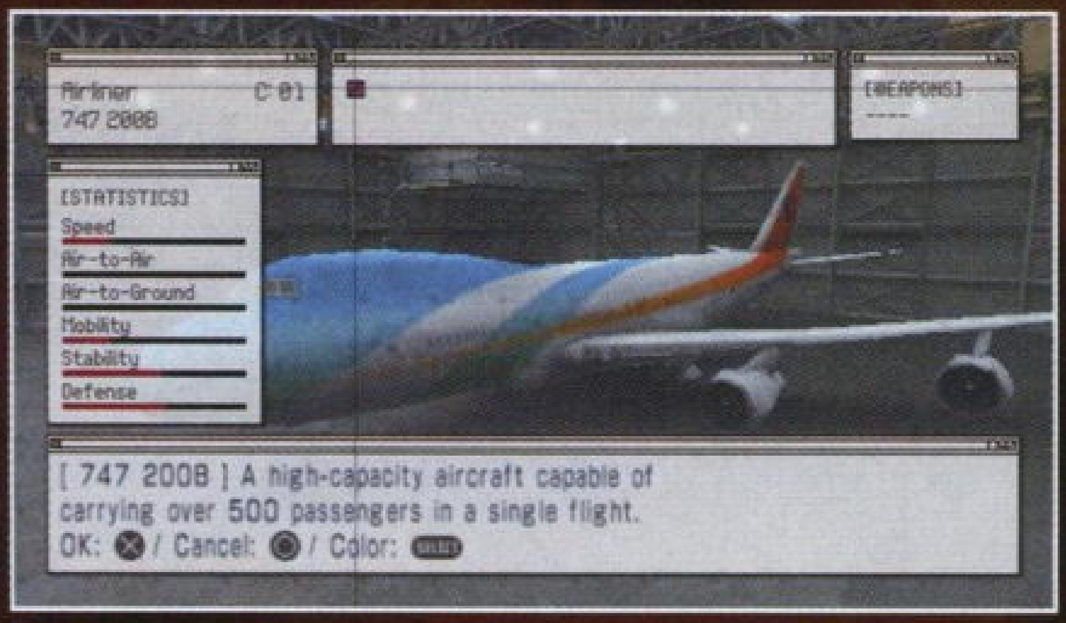
本关一开始的目标不多，不过要注意的是过一段时间后地图上会出现一片红色区域，这时候要在倒计时结束前跑出红色区域，不然会立刻被打成红血。此后就是循环的击破 TGT 目标和脱出红色区域，并且倒计时会越来越快，所以尽量选择比较狭窄的红色区域处脱离，同时路上的 SAM 一定得小心，这东西的导弹命中率太高。之后消灭 3 个 JAMMER，就是像卫星天线的东西，但是此时有强烈干扰，大部分时间导弹都无法锁定目标，所以还得靠航炮解决。最后终于找到之前一直发炮的电磁炮，先要不断消灭外围的 AA GUN 和 SAM，同样 SAM 是最大的威胁，当其核心露出后全力攻击核心，发射导弹的同时用航炮攻击可以快速消灭目标。核心要先后打破两次才可过关，这中间的过程只要小心脱离红色区域就可以了，其它目标可以忽略。

S 评价：获得 8000 以上得分。



MISSION：15 GRAND FLIGHT

本关很特殊，我们驾驶的不再是战斗机，而是著名的"空军一号"，747 客机的机动性可不能和战斗机比，而且没武器，所以我们要做的就是逃跑。操作着 747 在峡谷里玩急转弯确实不是什么简单的活，而且我们需要把高度保持在 1000 以下，机体本身十分难操作，倒是路上的敌人威胁较小，只有最后能发射导弹的直升机和地上的 SAM 比较危险，



全程一定要保证以最大速度前进，这里前半段尽量保持 900 以上的高度，这样地上的 AA GUN 的威胁就较小了，当转弯后出现直升机时则降低高度至 500 以下，当被锁定后迅速转身贴着山走可以大几率躲避导弹攻击，全程都要尽量保持最大速度。

在目标地点的最后还会出现大批敌人，这里我们只能蛇形绕行了，好在这里没有高度的限制了，这里就算被打上两发导弹也没问题了，笔者第一次在血 99% 的时候过了这关，真是够险，等熟悉敌人的配置以后本关就简单了。最后我们还要完成一次降落，降落比起飞难一些，不过速度和高度不对的时候都会有语音提示，中间会有一个横条和一个竖条，两条交错为正十字的时候代表位置正好，在到达跑道后一边对准十字一边将速度降至 200 左右即可，会有语音提示。着陆后减速至 0 过关，同样可以按 START 跳过。如果本关玩家感觉实在太



难的话推荐把操作方式改为简易模式，毕竟客机是不能来回旋转着走的，简易模式能让这个大家伙好操作一些。过关后获得两个徽章，可以购买 F-117A。

S 评价：6 分钟 10 秒内通关必然可以 S，与所受伤害无关。

MISSION：16 BLOCKADE

这关要前去阻击运送核燃料的敌直升机队，注意不能击坠其中的 CH-47，要先击落全部的 AH-64，然后跟着 CH-47 一路前进，中间会有一架 ACE 级别的 TYPHOON 乱入，如果我们驾驶的是 SU-27 或者 TYPHOON 的话击坠它不是问题，地面部队就用空投炸弹搞定吧。后面要护送一搜运输船，海上目标直接瞄准中央的船体攻击，两发导弹配上航炮可以一次俯冲解决掉，空中目标没有太强力的敌人，还是要小心 SAM，注意在攻击敌人船队的时候别误伤了自己的船。最后要注意的是在任务完成的一瞬间还会出现一条敌舰，不要功亏一篑。过关后获得徽章、特殊兵器和装甲配件。

S 评价：得分 10000 以上。

MISSION：17 SANCTIFY

一上来就是敌人的4架ACE，多用航炮磨血吧，本作头对头攻击的命中率还算不错，这几个ACE依然会受到一定伤害后从雷达上消失，这时候把他们的队长打下来以后他们就又重新回到雷达上了，这回干掉他们吧。旁边有几架非TGT目标的ACE，如果愿意的话就留一个TGT目标去击落他们吧。随后进入系列老传统的穿洞关卡，由于本作导弹锁定距离的缩短，洞穴里打开关还是有那么点难度的，尤其是穿越第二个洞之后出来的开关，这个开关在第三个洞的顶方，需要先抬头打开开关，然后再尽最大可能的降低速度绕回来进入第三个洞，从第三个洞出来以后就比较简单了，开关都在路上，进入中心破坏两个目标后任务结束。穿洞的要点就是不能心急，尽量以最低的速度飞行，可以多尝试几次熟悉开关的位置，时间上是绝对够用的，MPG一时办法也减不完，总体来说本作的穿洞算是比较简单的，只要掌握了那惟一难点的开关过关就没有问题了。过关后可以购买MIG-1.44以及徽章和特殊武器。



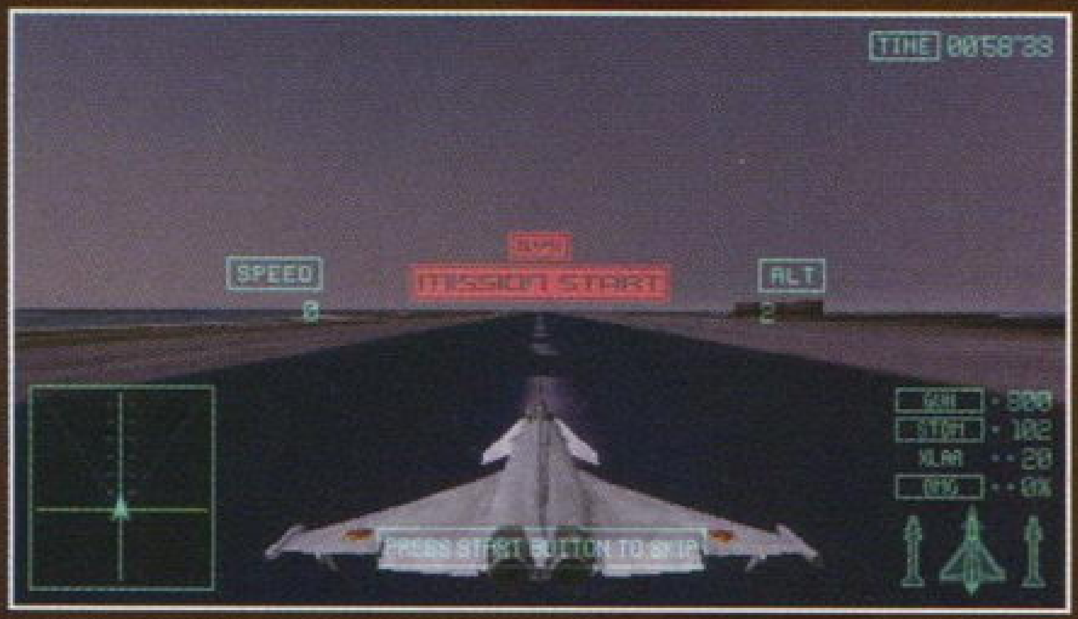


S评价：4分30秒内通关可以必定取得S。

MISSION：18 ALARM CLOCK

开始又是一次起飞。本关依然是保护目标不被破坏，MPG再次出现，敌人大部分飞机是MIG-29A，地图左边还有一ACE可以打，我们的TGT目标又是空中要塞，这回空中要塞没什么大威力武器，不过机枪弹幕扫射也不能小视，一不小心自己的20%血就没了，先干掉TGT目标，随后是AA GUN，最后是引擎，推荐尽量低空飞行，因为TGT目标WEAPON BAY在要塞的底下，在第一架要塞的时候尽量少费血，不然后面的压力会很大。干掉空中要塞后刚刚安静一会，紧接着又一下出来了两个，真是开心的要塞战啊。要塞配置并没有变化，依然要小心机枪扫射，切勿硬拼，同时尽快击破TGT目标以保护MPG槽，当两个要塞都露出引擎的时候会一上一下在一起飞行，要塞的引擎皮还是很厚的，上大威力的特殊弹打吧，干掉一次引擎以后两架要塞会开始高机动移动，变的十分不好瞄准并且还会出现SAM导弹攻击玩家，可谓十分难对付。不过我们这时候已经不需要想着MPG残存量的问题了，只要保证自身安危就好，用高速一击脱离的战术配合快速切换导弹实现多弹连发迅速消灭引擎，胜利只是时间问题。如果实在不行可以从检查点续关，这样会直接从两架要塞出现的地方开始并且满血。过关后获得徽章及特殊武器。这里分支可以选择先进行M19或者M20。

S评价：11分30秒内必定S。



MISSION：19 DESERT GUST

一开始要消灭一些AA GUN和F-16XL，一定时间后地图上会出现红圈，此时要在倒计时结束前脱离出去或者避开某高度区间，不然会被强制伤害，具体要避开的高度可以留意对话上的红字提示，这里要注意的是TGT目标坦克需要两发导弹才能解决，如果用空对地特殊弹的话一发就能解决，可以灵活使用。敌人的空中力量威胁不大，后期的TGT目标A-10A两发导弹打不掉，需要补几枪，小心地面的SAM就可以了。消灭几波TGT目标后任务进入第二阶段，第二阶段有大量的地面目标，如果带了大面积的空投导弹那就好打了，没带的话就得一次次的俯冲消灭敌人了，依然要优先消灭SAM，后面有发导弹的直升机也要先打掉，剩下的AA GUN就不足为惧了。最后降落就很简单了，过关后可以购买F-15E。

S评价：5分10秒内必定S。

MISSION：20 GHOST HUNT

一上来我们就遇到了老朋友——空中要塞，我的想法跟一上来队友说的话一样，真没想到又得和这玩意来一仗，一开始的TGT目标我们打不到，先周旋一下等要塞上的AA GUN和SAM出现在进攻，TGT目标FCU出现要后迅速击破，击破FCU后剧情，我们可以攻打HI-TASM了，两发导弹一个。第一轮击破后敌人会有SU-37和SU-47支援，SU-47机动力很高，要小心应对，我们还要对空中要塞再来两轮攻击，方法相同。任务进入第二阶段后要在MPG槽减光之前灭掉空中要塞身上的全部TGT目标，空中要塞会发射很多电球似的的东西，不但有攻击力而且还会干扰导弹，我们只能等电球消失后再用导弹攻击，或者干脆就用航炮来打。最后空中要塞上会再次出现LASER，这时候中间捣乱的敌机比较麻烦，先把他们收拾了，中间还有一架ACE，不过还没杂兵S-32难缠，随后就是猛攻LASER，这东西超级耐打，上大威力特殊弹伺候，在第一次击破后LASER会变为间断性出现，需要一次一次的打以保证我方的导弹不被LASER打下来，消灭几次LASER后我方导弹成功击落空中要塞。中间小心别被LASER锁定打中了，不然一击死，前功尽弃。过关后可以购买F-22和大量武器。





S评价：6分钟之内过关。

MISSION：21A REPRISAL

如果联机会进入 21B，单机则进入 21A。作为最终关敌人配置十分霸道，不管是飞机还是舰艇攻击力都超高，一堆 SAM 更是能顷刻秒杀玩家，刷点钱去搞一台 F-22 吧，自带四锁定的特殊弹很好使，不过 30 多万的价钱可是够刷一阵子的了，没钱的话在 NORMAL 难度下用 TYPHOON 也可以一拼。这关的主要敌人绝对是舰艇上的各种 SAM，一发导弹就要 30% 以上的血，而且命中率奇高，这里笔者尝试多次后发现要尽量低空飞行，目视 SAM 发射导弹的轨迹，在导弹飞过来之前侧身移动可以大几率的躲避导弹，并且在 200 高度以下飞行 SAM 的命中率也会下降不少，随后两发导弹对准舰艇核心外加航炮攻击一次性解决战斗，解决完 SAM 剩下的 AA GUN 舰队就简单了，惟一要小心的就是别掉进海里，这种打法在 HARD 难度下也同样奏效。敌人的舰艇众多，不要往堆里扎，不然躲得过明抢也防不住暗炮，尽量从舰队的头或尾发起进攻，做到胆大心细。

敌人的 B-2A 飞机会隐形，不过威胁倒是不大，清理完 SAM 后对于空中力量只要做到及时回避并不难对付，航炮依然是主力，请务必保存导弹和特殊弹的数量以挑战最终 BOSS。在全灭第一批 TGT 目标后敌人的 ACE 小队出现，这里不在意评价的话可以用 RETRY 来补满血，ACE 中除了队长都不难对付，不过一定要掌握时机，有足够把握的时候再发射导弹，不要白白浪费，尤其是宝贵的特殊弹，航炮依然是主力，同时小心回避，爬升到一定高度后俯冲和头对头飞行都是提高命中率的好方法。最后剩下一架队长的时候我们的战斗就真正开始了，这里不得不说这 BOSS 的飞机装甲一定不是地球上的产物，最次也是高达尼姆合金之类的，十几发导弹招呼上去也最多将其打成黄血，随着其 HP 下降 BOSS 的运动轨迹会越来越夸张，越来越不好攻击，我们不要一味地加速追尾，我方就算有满格速度的飞机也不可能追得上它那瞬移一般的移动，以静制动反而是好办法。把剩下的特殊弹全上给他吧，切换使用





两种导弹做到瞬间连发也可以增加命中率，普通导弹按一定的节奏一发一发地打，总会有那么几发会命中它。至于回避上只要我们不贪，不在被锁定的时候还要抓他的尾巴就肯定不会被攻击到。等到 BOSS 红血的时候其机动性就已经不是重力环境下可以解释的现象了，这时候航炮又将是我们最有利的武器，近身缠斗时不要过于主动追击，BOSS 会围绕玩家旋转，只要进入航炮射程就磨它，同时导弹有剩余的话也不要停止发射，别看 BOSS 红血了，皮依然很厚，只要有耐心，胜利就不远了。

击破队长后进入本关最后一阶段，这阶段纯是走过场了，消灭三个 AH-64 直升机，打开中央塔底下的两扇门从中间穿过即可过关。通关后获得 A-10 轰炸机，DATE VIEW 中可以观赏过场动画和音乐了。此外如果 21 关都在 HARD 难度下通过的话就会出现 ACE 难度了，ACE 难度通过本关就可以购买 FENRIR。

MISSION：SP01 OPERATION X

以上全部关卡 HARD 难度通关即可在自由模式下开启本关，敌人全部为《皇牌空战》系列的原创隐藏机体，X-02、XFA-27、FALKEN 和 FENRIR 等等强力机体一应俱全，我们的胜利目标就是将其全灭。各位玩家这时候一定已经刷到一台强力飞机了吧，推荐买一台带航炮自动瞄准零件（AUTO GUN RETICLE）的机体，比如 YF-23A。出击前务必装备 XMAA 特殊弹。一开始的 APALIS、FREGATA 和 XFA-27 并不难对付，随后出现的 X-02 和 FALKEN 由于有隐身能力所以打起来要费劲儿点，上特殊弹打吧，X-02 会使用 XLAA，而 FALKEN 在很远的距离处就能使用激光攻击，而且可以瞬秒玩家，一定要优先解决。最后出现的 FENRIR 和 XFA-27 攻击意识极高，会频繁不间断地攻击玩家，我们要以回避为主，抓住间隙攻击，不要吝啬特殊弹了，这是我们最后的敌人，此二机回避力一般，我们只要保证自己不被击落，抓住机会用特殊弹和航炮攻击，自动瞄准的航炮是很强大的，打下其中一架以后胜利就不远了。





MISSION：SP02 ACE OF ACES

ACE 难度完成以上全部关卡后出现。作为真正意义上的最终关，这关确实是非常给力，任务分为两个阶段，目标皆是击破 50 架飞机。击落一开始的 18 架 F-4E 后出现 ACE，此后每击落 9 架普通飞机后的第十架会是 ACE，而驾驶员就是各代的主人公了，也就是说我们总共要灭掉九架 ACE。这些 ACE 个个能力超群，最后的几个比 21A 的最终 BOSS 也不遑多让。除了 ACE 也不要小看一般机，虽然机体和能力都一般，但是 9 个一起出现围着玩家打也绝对不是轻轻松松就能搞定的战斗。所以此战强力机体是必需的。ACE 通关后大部分强力机体都能购买了，至少也有钱买一架 FORNEUS，它默认自带航炮自动瞄准的零件，机动性也很强。而另一架 FENRIR 的基础能力十分强大，这两架飞机都算不错，推荐在这关使用。感觉这关有难度的话可以先过一遍 EASY 难度，过关后可以获得 FALKEN，此激光机的强是不用言喻的了，不过价钱也十分漂亮。发挥迄今为止自己的全部实力加上足够的耐心与毅力，过关不是问题。



结束语

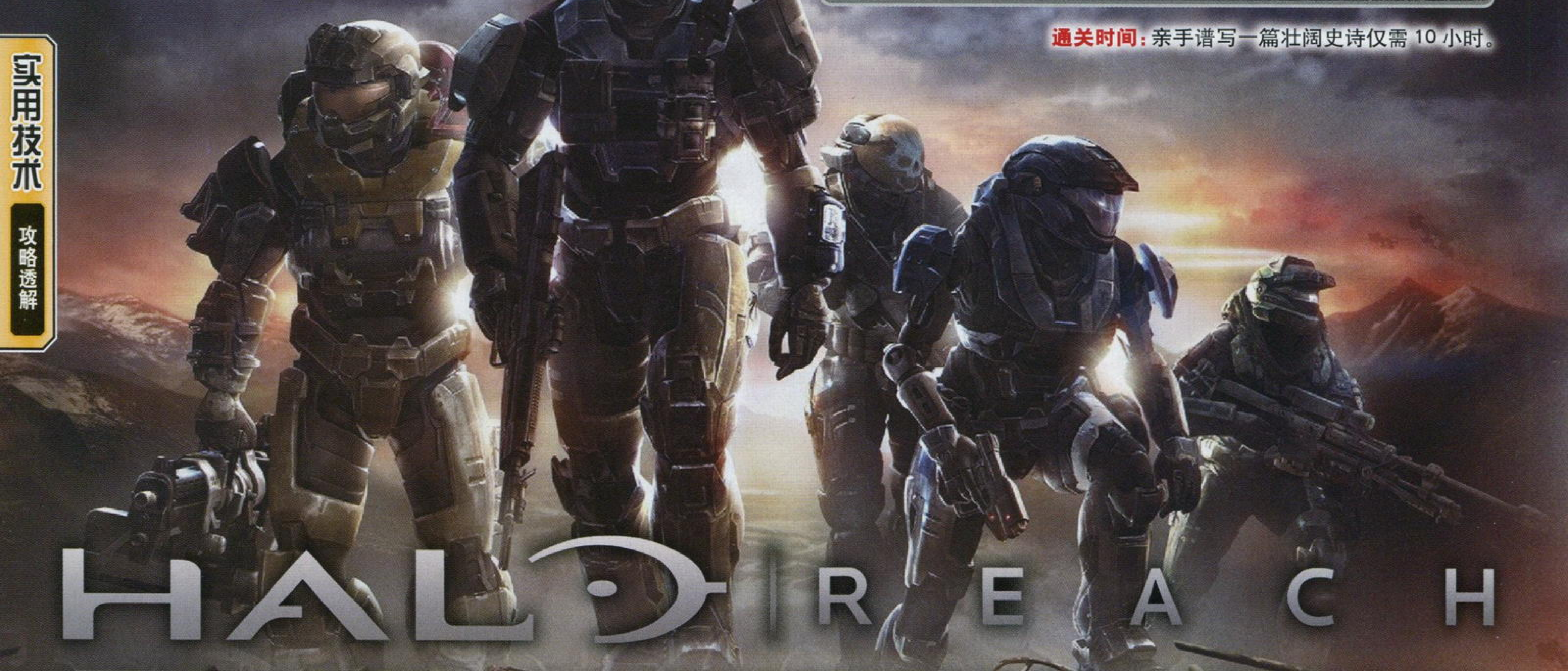
作为 PSP 上的第二作《皇牌空战》，本作的表现还是不错的，游戏的隐藏和收集要素也极其丰富，刨去画面上的缺点和操作上的硬伤，本作已经可以让玩家在掌机上享受一番刺激的空战了，尤其是丰富的联机模式更是可以让玩家与众多好友一同战斗，乐趣无穷。

文 脆薯条 美编 木仙

光环 致远星	Microsoft/Bungie Software	主视角射击
X360 Halo Reach		美版
2010 年 9 月 14 日发售	对应人数：1～4 人	售价：59.99 美元
对应 16 人在线模式		对应玩家年龄：17 岁以上

《光环 致远星》开发总共历时 3 年之久，作为其系列的一个前传，讲述了星盟入侵致远星的故事。游戏中壮阔的场景让玩家流连忘返，同样悲壮的剧情也让玩家沉思许久。首次加入的太空战更是气势恢宏，全新的技术应用融入到游戏的方方面面，你能感受到一次脱胎换骨的进化。拿起你的枪，一起来体验这首壮丽的史诗，年度头号重磅大作就在眼前呈现！

通关时间：亲手谱写一篇壮阔史诗仅需 10 小时。



HALO REACH

系统解说

操作一览



游戏中预设了几种操作方式，玩家可以自由选择。另外本作是有中文版的，所以操作上肯定不会造成困难。在关卡一开始后，游戏还是会有明确的教学部分，如果觉得操作不顺手的话，可以打开菜单选择其他模式。本作的手感还是比较符合大众口味，各种枪械控制起来非常容易，一些星盟武器造型也是异常前卫。玩家除了打打杀杀外还能驾驶各类载具，如果方向感不好的话，记得坐在副驾驶的位置上哦。



盔甲能力



游戏中一共有七种盔甲技能，每一种技能在战斗中都能起到辅助的作用，而且有一些技能对付特定的敌人时会非常奏效，活用这些盔甲技能将大大降低战斗时的难度。

动态迷彩：开启后能在一定时间内隐形，不过开枪后敌人就会发现。使用这个技能最好的方法就是慢慢接近敌人，然后用近身格斗将其快速干掉。

盔甲锁定：开启后可以弹开所有攻击，持续的时间比较长，不过此时的玩家将处于无法动弹的状态。另外使用技能的同时还会向周围发出 EMP 干扰，把敌人拒之门外，相当于传统意义中的"一定时间无敌"。

闪躲技能：朝任意方向连续二段翻滚，用于躲避大范围的锁定攻击。不过连续翻滚两次后就需要一定时间才能回复，翻滚必须看准时机。

©2010 Bungie, LLC. All rights reserved.

疾冲技能：传统打枪游戏中的“快跑”，看似没有用处，不过在一些特定的关卡中会非常重要。虽说“以一当千”才是玩家们想要的结果，但在游戏中体验一把万军丛中全身而退的感觉倒也不错呢，这时你就需要这个技能了。

圆形护盾：在周围形成一股球状力场，阻挡敌人的任何攻击，可以保护整个小队的安全。

全息成像：生成一个与自己一模一样的全息图像，类似于分身技能，可以在游戏中引诱敌人，然后绕到背后将其干掉。另外全息图像受到攻击时会消失，持续10秒钟后也同样会消失，玩家必须抓紧有限的时间。

喷射背包：增加跳跃的高度，装备时可以直接飞到悬崖上方，在面对敌人狙击手时可以杀一个措手不及。在跳跃的时候千万要当心高度，再怎么说致远星都是有重力的，跳太高还是逃不过摔死的命运。



单机流程攻略

第一关

游戏一开始后的战斗气氛浓重，接到长官的命令后小队迅速出击。在战意浓浓的音乐声中，我们奔向了战场。一行人来到了通讯死角区，由于受到干扰，目前只能独立行动。关卡开始后都是一些熟悉操作的教学，想要改变操作的话可以在菜单中随意设定。下飞机后跟着队长搜索残骸，然后依照指示小心前进。进入残破的房间后发现了一些农民，根据这些农民的口供，在前方的田野上似乎存在着一些东西，接下来按住LB键就能使用疾冲技能了，环形槽一旦用尽就无法继续快跑，等其回复后即可。在看见了两名同胞惨死后，接下来要小心搜查整幢大楼，看着领队的手势前进，一会就碰见了敌人。这波敌人完全是给玩家熟悉操作的，非常简单即可通过，从楼上可以看见一个大油桶，打爆后能炸死下面一大片敌人。到达平原后，敌人的增援部队陆续抵达，不过在我方强力的火力下毫无还手之力。接下来小队要侦查东边的山谷，驾驶载具的教学开始。搜查完山谷后，Noble小队突然接到了另一个小队的求救信号，本着不能落下一个人的原则，必须找到同伴一起撤退。找到正在受到敌人攻击的同伴，迅速帮助他们消灭敌人，防守一段时间后运输机抵达。接下来前往另一个中继站，一进来就看见大票敌人围攻此处，干掉后敌人的援军会过来增援，由于寡不敌众，坚持一段时间后必须推到中继站中，这里需要小心敌人运输舰上的主炮，被打一下会消耗掉大半条防护罩。

退到中继站后需要切换夜视仪，之前有HP损失的话可以用医疗包回复，看见惟一的生还者后突然被敌人袭击，一场惊心动魄的近身格斗演示后继续和同伴清理掉里面的敌人。此时的敌人大多都是有防护罩的，所以要小心对付。消灭第一波敌人后，在下面的平台处可以找到第二个技能包“圆形护盾（天盾）”，可以在地上形成一个圆形防护罩，旁边还有一把威力巨大的霰弹枪。用来对付接下来的敌人算是绰绰有余了。只要开打防护罩，然后躲在里面用霰弹枪慢慢消磨敌人的防护罩，之后将其干掉即可安全通过，算是本关中的一个小BOSS。回复通讯后，小队向上校报告了一个情况，那就是这里有星盟的存在。



第二关

一开始便是防守基地的任务，敌人的炮火明显要比前一关猛烈许多，不过玩家一开始便可以使用狙击枪，面对那些没有防护罩的敌人简直就是杀鸡用牛刀。干掉第一波敌人后空中出现敌人增援，同时大批高级杂兵出现，尽量多在掩体后面慢慢清除，手雷可以好好活用。一些敌人被干掉后地上会留下防护罩，这些防护罩会挡掉玩家的很多子弹，所以看情况可以换一个角度攻击。在前方的补给处获得补给，还有第三个盔甲锁定技能可以使用，前方还有一个呼叫空中炮火支援的信号标识器（还是中文配音的哦），干掉门口的坦克后继续前进，来到一片空地上会遇见敌人的大量飞船与幽灵号，此时的任务变更为开启前方的AA-GUN。切记此时不要和敌人多做纠缠，开启AA-GUN的控制装置才是首要任务。在前进的时候需要注意楼梯处有一个敌人非常厉害，2颗手雷可以都招呼在它身上，干掉后马上开启AA-GUN控制装置，之后下面的那些敌人载具就会被一一打成碎片。之后驾驶着吉普车赶往下一地点，开启两个通讯装置后迅速返回基地。



在返回基地的路上要特别注意敌人的空中炮火，被打到一下就会直接秒杀玩家。所以要时刻保持移动的状态，如果嫌AI太磨蹭的话，可以自己驾驶吉普车返回基地。返回基地后又是大量杂兵，突入后有两个体型巨大的敌人看门，看见绿色的光线靠近时一定要跳起闪躲，不然就是直接秒杀。房间里有很多霰弹枪，绕着圈子慢慢消磨即可干掉，这两个杂兵的弱点都在身后，先让同伴吸引它的注意力，随后绕过去给几枪就能放倒它。随后与其他队员汇合，接到上级命令后继续清除整个大楼中的敌人，一层一层慢慢清理掉敌人，到达最上层时拿起旁边的火箭筒，干掉敌人的运输船，随后触发剧情。从天而降的光束一击便把敌人的战舰打得粉碎，而防守基地的任务宣告成功。

第三关

本关一开始后镜头就锁定在高耸的悬崖山间，除了欣赏美景外可别踩空了脚。跟随着狙击手慢慢清理掉山崖下的所有敌人，进入敌人基地后首先去上方平台处拿到电浆炮，按下RB键就可以拆下来拿在手上，之后面对敌人就可以毫无顾忌地直接秒杀了。在通过山道的时候突然传来枪声，很明显这是人类的武器。来到前方后看见一些平民正在与星盟战斗，接下来的任务就是保护这些民兵，防守基地一段时间后即可过关，随后民兵加入一起行动，继续朝着前面的水力发电厂

前进。水力发电厂的大桥上有很多敌人，而且比较容易扎堆，2个手雷可以炸死一大堆。另外也可以躲在远处用狙击枪干掉所有杂鱼，这样比较安全，然后再安放炸弹。安装完毕后敌人的增援会赶来干扰，两个高级敌人就是前一关中遇见过的，只要拿上平台上方的电浆炮，干掉这两个杂鱼易如反掌。之后前往下一个目的地，从山头往下看能够清楚地看见黑压压的星盟部队，还有巨大的AA-GUN架设在前方。小心侦查完毕后立刻向上校报告，计划有变，侦查小队立刻终止任务立即撤退，敌人的大军即将袭来……



第四关

在致远星的各处军事要点均遭到了敌人的全面攻击，由于有了事先防备，所以各个地区都做好了相应准备，不过在强大的星盟部队面前，人类的武器与科技显得太微不足道了。玩家所属的NOBLE小队奉命铲除敌人的重要设施，一群人开着吉普车浩浩荡荡地开往战场，与敌人不期而遇后遭到了围攻。任务一开始必须守住登陆地点，玩家手上的单发榴弹枪威力巨大，躲在岩石后面慢慢干掉敌人即可。消灭初期的大量敌人后还要小心后面有两个炮台，用另一把狙击枪快速干掉控制炮台的敌人，随后接到命令摧毁敌人防空用AA-GUN。开着吉普车一路前进来到敌人阵地，这里只要好好待在车上，让同伴用导弹发射器慢慢清理掉敌人即可，盲目下车只会被敌人撞死在路上。进入AA-GUN的能量控制室后攻击下方的能量提供装置，随后AA-GUN就会爆炸，当我方的大型战舰抵达后开始了全面的进攻。

路上的敌人与载具都能用火箭炮干掉，也可以不用和敌人纠缠直接来到矿场，清理完楼上的所有敌人后驾驶着幽灵号来到第二座AA-GUN处，这里先用幽灵号干掉守卫，由于地势比较狭窄，千万别摔下去。破坏第二座AA-GUN后我们终于向着主战场进发了。飞机上的榴弹枪是无限子弹，玩家伴随着雄壮的音乐，对地上的敌人进行疯狂扫射。穿越防护罩后会得到第四个技能，使用喷射背包可以快速越过山头，然后用近身格斗消灭掉敌人。注意不能跳得太高，不然会直接摔死。达到螺旋塔下方后直奔操控室，看见敌人后直接扔2个手雷就能搞定，硬拼的话要注意闪躲，敌人的榴弹爆炸威力极大，而且范围也比较大。接下来解除防护罩即可完成任务，之后头顶上的我军重型战舰就会过来帮助我们完成最后一击，但不料敌人的超级隐形战舰在头顶出现，一击便把我方的战舰打了个粉碎，真是螳螂捕蝉黄雀在后，无奈之下众人只好先行撤退。

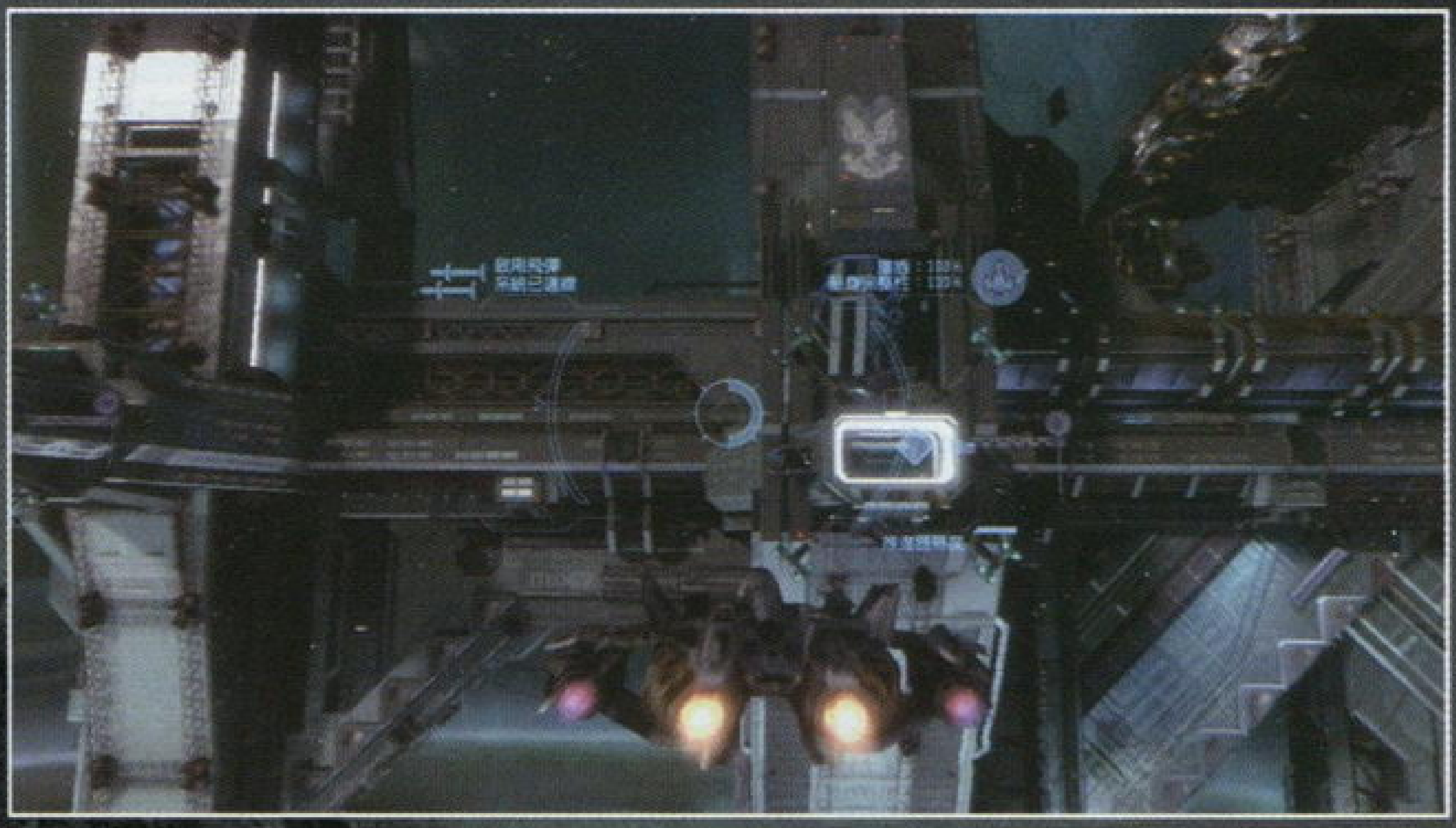


第五关

六个编队的战舰群正在返回致远星，但仍然需要48小时之后才能到达，孤注一掷的众人决定展开一次大胆的行动。关卡开始后，配合节奏感强烈的音乐，一行人在沙滩上与敌人空降部队遭遇，当看见上方掉下来舱门后赶紧扔一个手雷过去，这样等敌人出来就会被直接炸死。小心前进来到我方基地，迅速达到控制中心，打开舱门后终于看见了他们所需要的东西——军刀号宇宙飞船。

随着倒计时的结束，飞船脱离大气层进入宇宙，从宇宙遥望致远星都能看见到处燃烧着的战火，这颗美丽的行星正饱受着战火的洗礼。接下来玩家将进入游戏中驾驶军刀号飞船的教学任务，同时别忘记欣赏一下宇宙中的美景。此时的任务是保护我方的宇宙空间站，一些敌人飞船会陆续前来破坏，玩家只要用带有锁定功能的导弹即可轻松消灭它们。等消灭第一波敌人后，随后的战斗更是异常激烈，以浩瀚的宇宙为背景好好让玩家过来一把宇宙战瘾。敌人的轻型战舰也会慢慢靠过来，马上锁定用导弹摧毁，在宇宙中要时刻注意敌人从下方的攻击，另外在转向的时候一定要小心撞上我方的空间站，防卫任务完成后进入下一阶段的突击作战。

首先需要消灭敌人的护卫飞船，随后破坏它的四个引擎使其无法航行，之后和其他小队队员突入到飞船内部占领后方控制室。随着大杀器的到达，众人开始争取战舰的行动，目标直指舰桥。一路杀到舰桥后开启控制装置，随后返回超级炸弹旁，最后防守一段时间后触发剧情。由于先前的战斗，飞船的平衡装置出现了问题，而更坏的消息则是炸弹必须手动引爆。无奈之下，只能有人做出牺牲。大块头Jorge毅然决定牺牲自己，他没有等玩家做出反应，他便一把抓起你把你扔出了飞船。手上拿着Jorge的兵籍牌，脑海中回响着他最后的语言——“告诉他们不要让我白白牺牲”，随着重力的不断加大，玩家成功地返回了地面，敌人的隐形战舰虽然成功地被破坏，但轨道上突然出现了大量的空间跳跃反应，似乎整个星盟舰队都已出动。而这些都与玩家无关了，站在大地上遥望着远方巨大的飞船残骸，致远星正在被敌人一步步侵蚀，而我们的任务并没有结束，同伴还需要你……



第六关

关卡一开始后只有玩家一个人，而且只有一把手枪，所以在前进时可要小心一点。好在敌人也是一些比较容易对付的杂鱼，不过路上有些自爆兵比较烦人，它会手拿炸弹直接朝着玩家扑来，注意别被秒杀。汇合后继续前进到达中庭，这时敌人的增援部队到达，随后四处都会突然出现敌人，玩家请事前找好一个能够躲藏的地方。敌人的攻击火力十分强大，我方的几个炮灰几乎瞬间就会被敌人秒杀，所以起不到什么牵制的作用。这里还是得靠玩家自己慢慢杀掉敌人，使用默认的机枪想干掉兽人战士显得有些力不从心，这里不用节约弹药直接用强力武器招呼兽人战士。干掉后开启电梯直达上方，路上又碰见了一些兽人战士，它们会死缠着玩家并且会强力的近身攻击，特别需要注意回避。兽人使用的武器威力很大，干掉后请务必拿上它们的武器来加强火力，肉搏战的兽人武器几乎能够轻松秒杀掉敌人。

切换喷射背包技能后慢慢跳跃到指挥部上方，注意跳跃的时候要掌握节奏，在空中时喷射背包也是会自动回复一点气槽的，在落地时最好按一下来减缓重力。路上对面的敌人会不断地朝这边攻击干扰玩家，推荐在高台上优先杀掉对面的敌人，这样再继续前进就比较安全了，或者可以一个箭步飞上去，然后扔2个手雷搞定敌人。

小心到达上方后协助其他士兵清理大楼内部的敌人，下飞机后接到命令启动导弹控制装置，此时路上有很多敌人坦克，头上的炮弹会源源不断地飞来，这里先驾驶吉普车或敌人的幽灵号把烦人的坦克干掉，随后再去开启两个导弹控制器。注意开启左侧时地上有个动态迷彩，开启后可以使玩家暂时隐形，只要不先开枪敌人就很难发现，利用这点可以轻松干掉所有守卫。导弹控制装置的下方还有一辆







敌人的幽灵，再开启装置后可以驾驶着幽灵冲进大楼内部，不过楼上有些敌人的攻击力非常强，驾驶幽灵虽然火力得到了保障，但移动速度受到了限制，在狭小的空间里反而行动不方便，被敌人一炮秒杀就前功尽弃了。所以在驾驶幽灵的时候只要在下面慢慢和敌人周旋，用机枪慢慢消耗其防护罩，随后冲上去撞死它即可。全部搞定后攻入大楼内部，启动装置后过关，由于通讯受到干扰，目前无法向上级报告。

第七关

一开始玩家可以驾驶猎鹰号直升机，前往医院大楼中摧毁星盟的通讯干扰器，途中的敌人运输机全都可以用机枪打下来，由于数量比较多，玩家最好把空中的敌人清理干净再继续前进。本关卡玩家只能一人孤军奋战，潜入大楼后首先招呼我们的是一群低级杂兵，没什么难度，小心对付即可安全通过。到达环形楼梯处就会碰见许多高级杂兵，这些杂兵都是带防护罩的，介于手上的武器子弹有限，所以有机会不如多用用近身格斗攻击。干掉几个敌人后就可以捡取它们的武器以牙还牙了。突破了环形楼梯后继续前进会遭遇很多兽人，不过好在有我军的炮灰角色挡在前面，战斗还是比较轻松的，用狙击枪在后面慢慢点杀兽人，注意兽人战士有时候会发疯一样的冲过来，此时切勿格斗近战，和它们保持距离为妙。破坏干扰装置后按原路返回。第二个干扰装置附近有4个巨大敌人把手，连发的狙击枪子弹有限，所以不要盲目地攻击敌人，下面的我方队友会不断攻击它们来吸引住它们的火力，当看见它背对着你时马上开枪，干掉3个后就可以去摧毁上方的干扰装置了，剩下的一个完全可以不用理会，之后还是驾驶飞机赶往下一个地点。第三个干扰装置在大楼内部，进去时路上完全没有敌人堵截，不过空气中却有一丝危险的味道。摧毁干扰装置后马上返回电梯，一会出现很多昆虫敌人，非常难缠，建议逃跑。待三处干扰装置全部摧毁之后就能去本部与其他队员汇合了。在接到上校的通讯后，还来不及应答，从天而降的电浆炮就打来众人措手不及，在撤退到辐射碉堡的路途上，NOBLE小队的二当家不幸被敌人的狙击手射杀，残破不堪的都市中，Kat的灵魂安息在此，这名智勇双全的战士不会白白牺牲，而玩家所扮演的NOBLE 6更是挑起了重任……





第八关

任务一开始后便需要摧毁敌人的防空炮塔，跳进河里慢慢前进，先躲在木桩后面用狙击枪干掉机枪塔上的敌人，随后冲刺到敌人的幽灵号前仍手雷将其搞定，之后再往前走一段就能看见重型坦克了。驾驶着重型坦克摧毁一切，人挡杀人，佛挡杀佛，精英战士更是要杀个片甲不留，大摇大摆地来到两座AA-GUN前先把这里的所有敌人打成粉末，注意空中的飞船也是可以直接用主炮轰下来的。之后摧毁两座AA-GUN，我方部队顺利登陆，继续前进到刺刀基地前，注意这里有几个炮台藏在上头上，比较难发现，贸然前进很有可能遭到围攻，推荐在远处将这些炮台点掉。突破封锁后到达刺刀基地内部，一路清除敌人来到基地的最深处，通过长长的隧道，一行人来到了地底世界。这是洞穴不属于人类，也不属于星盟，而是外星科技的产物，随着博士的指引，埋藏在这里的谜团也将慢慢被揭开。



跟着坐标来到大门前，先开启5个机枪炮塔，随后在大门处守株待兔。接下来是一场苦战，我们的任务就是牢牢守住这里，而敌人会如潮水一般涌来，最后一波进攻时各种载具也会一起过来，玩家在战斗的同时要当心头上飞过来的炮弹，万一不幸被击中就只能从记录点开始了。好在这里的武器非常多，推荐玩家拿上连发的狙击枪来对付敌人的步兵，而头顶上的飞船则交给带锁定功能的榴弹枪吧。在战斗时一定要注意时刻保持移动的状态，敌人虽然众多，但都是一个劲敌朝前冲，运用手雷即可轻松解决很多，而且它们的注意力还会被炮塔吸引过去，乘此机会就多多进攻，有时候过于保守反而会起到反效果。防守任务完成后进入后方的大门，见到博士后任务结束。

第九关

一开始游戏就为玩家上演了一场激烈的追逐战，不过由于寡不敌众，我们还是跳下飞机，而Carter却为了掩护我们而继续驾驶飞机与敌人周旋。跟随着Emile来到山崖上，从这里可以清楚地看见秋风之墩号，不过下面也是敌人重重。小心翼翼地躲在岩石后面，然后先用手雷干掉扎堆的敌人，随后快速近身格斗将它们解决。驾驶着摩托一路狂奔，飞过高山，越过大峡谷，路上的敌人就不用理睬了，到达大门处又碰上一堆敌人堵截，远处还有一部坦克，非常棘手。首先拿上后面废墟中的连发狙击枪，快速干掉正面的敌人随后躲进左侧的小房子里，在这里慢慢杀光门外的所有敌人。坦克上有一个敌人控制着机枪，必须用狙击枪点掉。之后快速绕过坦克往前跑即可，后面的坦克由于只会开炮，所以对跑动中的玩家构不成威胁。前面的草丛中还有一群敌人埋伏，迅速扔两个手雷即可全部解决。快出山谷时看见了星盟的巨大虫型兵器堵截，为了冲破封锁线，Carter队长驾驶着飞机舍身一击将其撞落山崖，一名传说中的英雄就这么悲剧了……

根本没有任何伤感的时间，现在必须尽快到达到秋风之墩号，进入山洞后会碰见非常难缠的敌人，天上的虫子移动速度快，而下面的敌人攻击力很高，技术不好的玩家可以躲在岩石后面慢慢打消耗战，或者让同伴与其硬拼。另一种方法及是直接逃跑，出山洞后终于到达了秋风之墩号前，帮助我方队员清理完所有敌人后马上前往控制室，这里的敌人众多，还是推荐从左边前进，绕过敌人的幽灵号，然后先用狙击枪干掉操控炮塔的敌



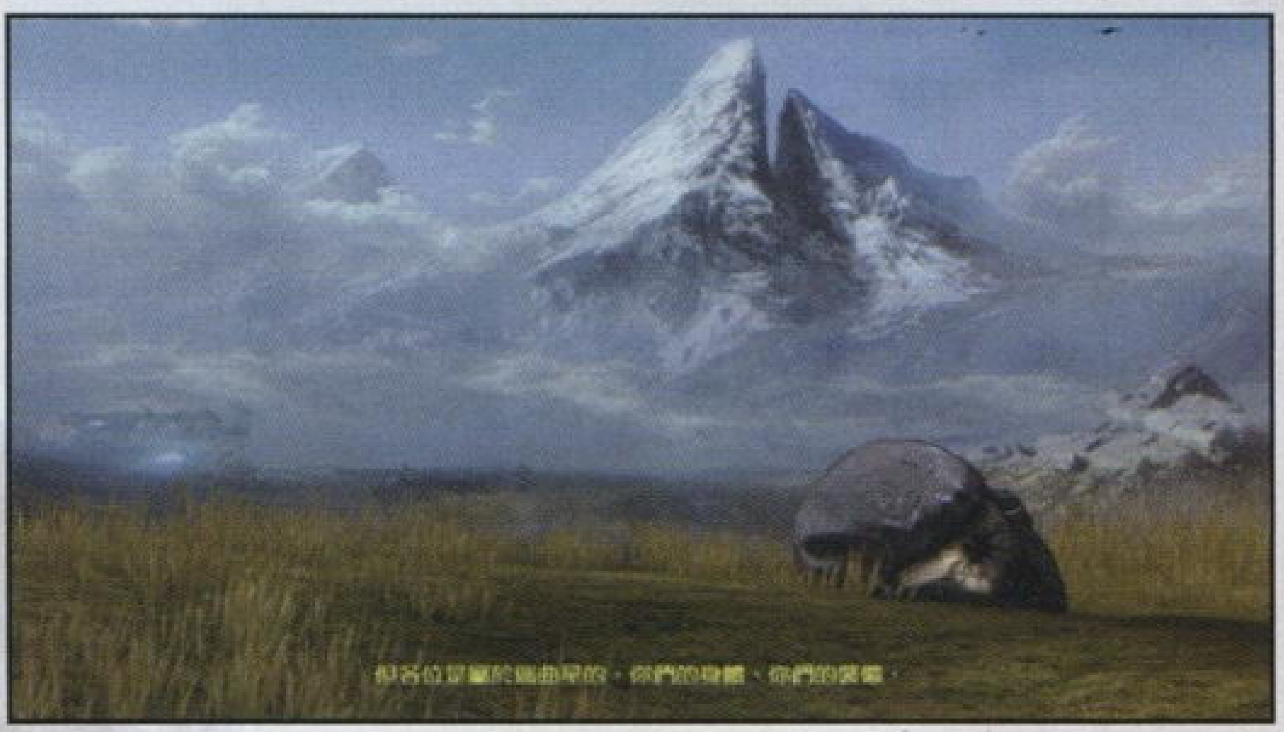


人，随后快速进入即可，外面的敌人完全不用理睬。进入后有几场室内战，好在有同伴的掩护所以并不是很难，继续前进会碰见两个巨大的敌人，这里有很多集装箱，拿上前面地上的一把霰弹枪。先让同伴去吸引它的火力，随后用霰弹枪对着它背后的弱点部位打几下即可放倒。来到平台处后又是一场防守战，小平台处有狙击枪可以拿，而且这里弹药充足，不过后方的敌人会慢慢涌上来，还是推荐游击战的战术。后期的敌人大多是兽人战士，普通机枪已经很难对它们奏效了，有机会就多多使用近身攻击。防守成功后终于见到了上校，而敌人的超级隐形战舰正在逼近，Emile 在死守炮台时英勇阵亡，为了重新启动炮台，玩家孤身留下……

面对最后的大票敌人已经不用采取什么战术了，普通杂兵冲上去直接敲死，带护罩的敌人先扔手雷，然后还是近身敲死，不过有些敌人会一起冲上来，此时还是三十六计走为上。到达最上方的炮台后，先操纵炮台把碍事的杂鱼飞船全部打下来，等敌人的战舰靠近后会有提示，这就是游戏里的最后一击。

尾声

随着飞船的离去，留在致远星上的超级战士并没有停止战斗。敌人是凶残并且非常有效率的，在这片土地上，她可能是最后一个仍然在战斗的人……玩家操作的超级战士正在做着最后的抵抗，一开始的平台上有两个电浆炮，可以让玩家抵挡好一阵子。不过随着敌人慢慢增多，玩家必须找寻其他的安身之地，敌人的攻击丝毫没有留情，超级战士打倒了一个又一个敌人，但她并不是万能的神。玩家透过地面上超级战士的头盔可以清楚地看见她与敌人殊死搏斗的情景，镜头并没继续下去……超级战士并不会死亡，她只会在战斗中消失而已，但正因为有着她的活跃，希望的火种才会继续，人们发现了“光环”，而牺牲在致远星上的战士们，他们的身体、他们的装备虽然会随着时间的推移而灰飞烟灭，但他们的勇气却是永垂不朽的。

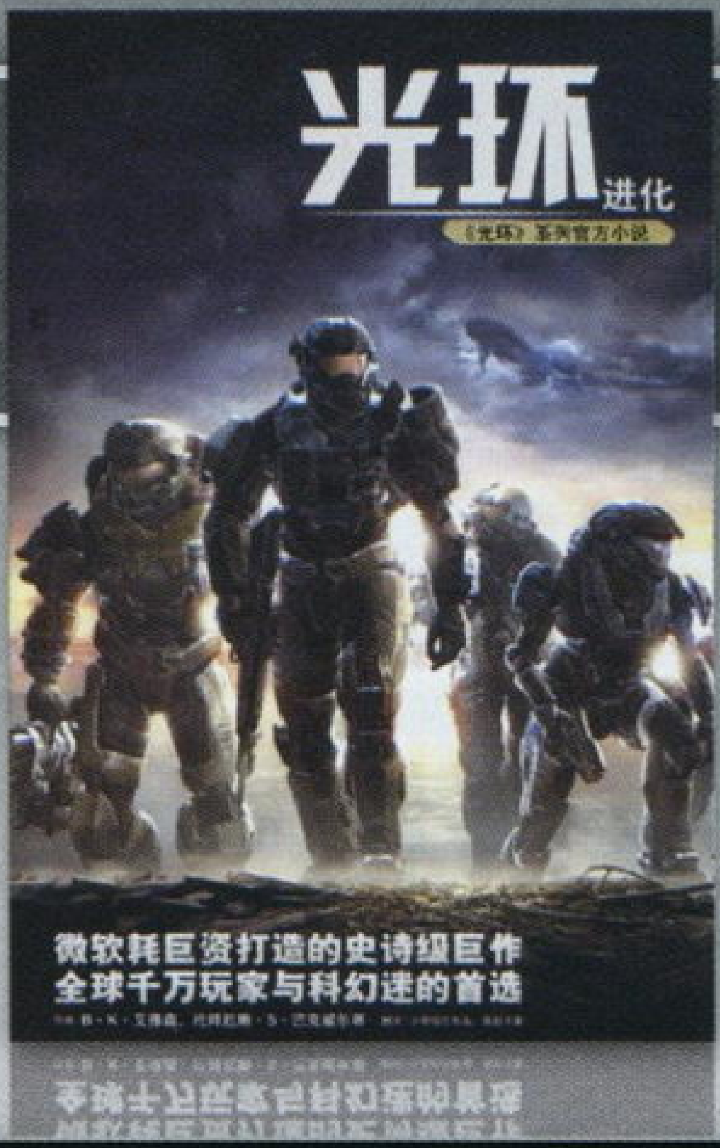


单机部分成就列表

名字	备注
The Soldier We Needed You To Be	普通难度通关
Folks Need Hereos	英雄难度通关
Gods Must Be Strong	传奇难度通关
A Monument To All Your Sins	单人完成传奇难度中的所有任务
We're Just Getting Started	以普通或更高的难度完成第一关
Protocol Dictates Action	以普通或更高的难度完成第二关
I Need a Weapon	以普通或更高的难度完成第三关
To War	以普通或更高的难度完成第四关
You Flee Pretty Good	以普通或更高的难度完成第五关
In To The Howling Dark	以普通或更高的难度完成第六关
Dust and Echos	以普通或更高的难度完成第七关
This is Not Your Grave	以普通或更高的难度完成第八关
Send Me Out With a Bang	以普通或更高的难度完成第九关
They've Always Been Faster	不驾驶任何载具打通第一关
Two Corpses In One Grave	第二关中使用空中炮火一次性干掉两辆敌人坦克
Banshee Fast and Low	在 The Reach Campaign 模式中劫持一架 Banshee
Your Heresy Stay Your Feet	第四关中在精英 Zealot 逃跑前杀掉它
If They Came To Hear Me Bang	刺杀一名精英以躲过危险
Wake Up Buttercup	第五关中以英雄或更高难度摧毁隐形战舰的引擎并且在 3 分钟内撤离
Tanl Beats Everything	以传奇难度完成第八关并且坦克完好无损。
Lucky Me	用喷射背包的技能连杀三个敌人
Keep It Clean	第一关中杀掉 7 个 Moa
I Didn't Train To Be a Pilot	在第七关中摧毁 3 个防空炮台
Doctor Doctor	使用一个急救包回复自己的 HP
That's a Knife	暗杀掉一个敌人
I See You Favor a .45	使用 M6G 手枪杀掉 10 个敌人
An Elegant Weapon	使用 DMR 杀掉 10 个敌人
Swap Meet	和一个 AI 交换武器
A Spoonful of Blamite	使用 Supercombine Explosion 杀掉 10 个敌人

结束语

这次的《光环 致远星》给人非常大气的感觉，而且恢弘的画面让人感觉身临其境，配合带入感极强的音乐。游戏中的各种细节也大幅进化，武器与技能的扩充最为明显。总的来说，这款游戏绝对对得起“年度头号重磅大作”这句话，有条件的玩家不应该错过。



《光环 进化》
9月19日全国上市

《光环》系列官方小说第七部，多位欧美知名科幻小说创作者联手打造，带领读者深度探索《光环》庞大的世界观，最大满足读者和玩家的求知欲。



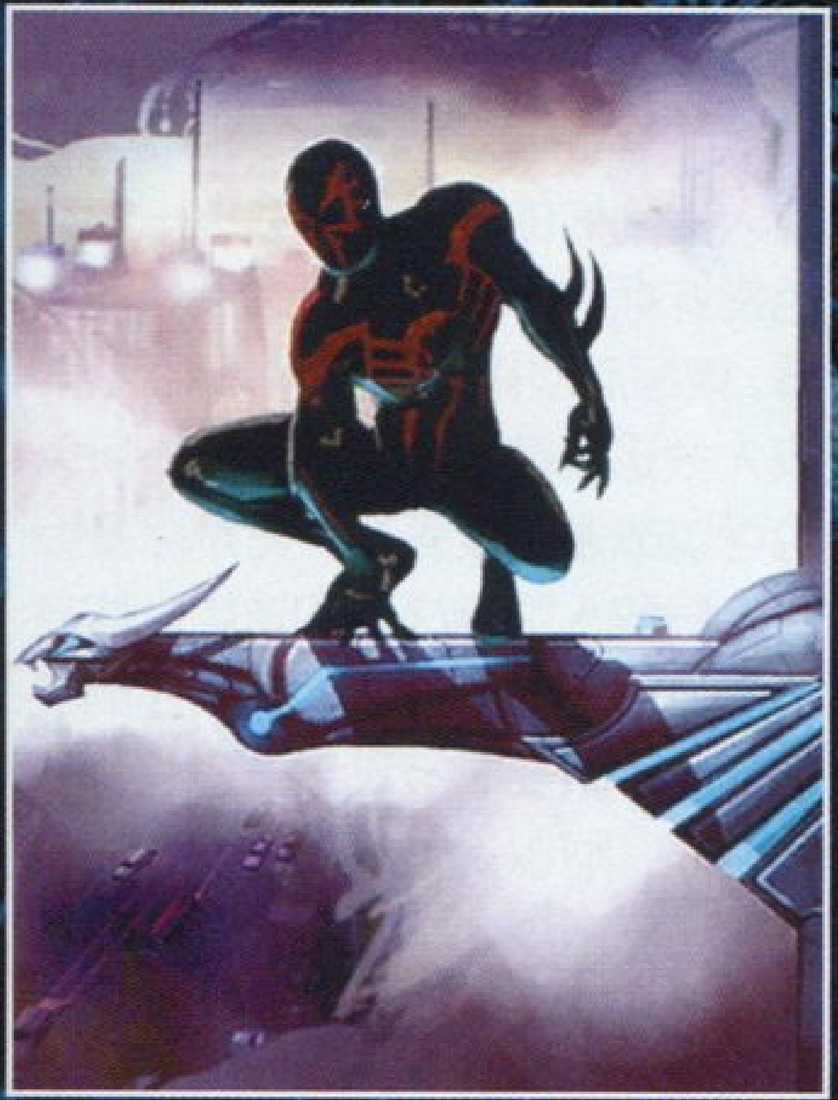
SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

文 DF 美编 NINA

蜘蛛侠 破碎次元	Activision/Beenox Studios		动作冒险
多机种	Spider-Man：Shattered Dimensions		美版
	2010年9月7日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

相比之前的以蜘蛛侠为主角的游戏，本作可谓十分新颖。以多重时空为背景，将不同作品中的蜘蛛侠放入同一款游戏，设置了同一个目的。4个蜘蛛侠外形、能力不尽相同，甚至于画面风格都截然不同，给人耳目一新的感觉。本次还舍弃了以往蜘蛛侠游戏中开放的沙盒式游戏方式，改为单线性，不过内容还算丰富。战斗可以明显看出有借鉴《战神》之类热门动作游戏的地方。设置的挑战系统也非常新颖。虽然本作关卡场景有点单调，游戏过程开始很新鲜，玩久了显得有点重复。但是总的来说还是一款令人惊喜的创意之作，喜欢蜘蛛侠的朋友不要错过了这款优秀的蜘蛛侠游戏。

操作指导



左摇杆	移动
右摇杆	控制视角，按下回中
X	轻攻击
Y	重攻击
A	跳跃
B	抓取
LB	进入狂暴（Black Suit专有）／加速（2099专有）状态
RB	射网（升级后拥有）
LT	按住进入防御状态
LT+A	翻滚
RT	射网快速移动，按住则是进行摆荡
十字键↑	进入蜘蛛感觉（Spider-Sense）模式

移动指导

按A键可以进行普通跳跃，能够两段跳，二段跳后按住A可以向上射网再进行一次上升运动，同时获得动力可以再跳一次，只要上方没有到达高度限制可以用此招进行无限上升，十分实用。用右摇杆将视角瞄准可以拉住的尖端物体、横梁及平台边缘时，出现黄色箭头，此时点击RT可以射网拉住该处迅速到达该处，空中飞到一半时仍可继续拉住其它地方。所以一些混乱场景只要瞄个大概连点RT即可快速到达想到的地方。按住RT则可向上射网进行摆荡，甩到最高点放开，之后再按住即可连续摆荡，没有落脚点也可以快速前进。走到墙边时如果该墙能爬，推住前就会直接爬上去。此外可以站立的尖端物体及横梁什么只要跳个大概距离就能自动跳到上面，基本不用担心跳不正的问题。



战斗指导

基本上与主流动作游戏一样，利用X及Y键形成连续技，自己买到的招式可以看到详细出招说明，此外按住Y键可以像《战神》一样将敌人打到空中同时蜘蛛侠自己跳起，再接轻攻击即可有效地对敌人造成攻击同时回避其它敌人的攻击。按住LT会进入防御姿势，此时敌人的攻击就可以自动闪过，但是当蜘蛛侠头上出现一圈闪电时就是提醒你敌人接下来发出的招无法自动躲闪，必须按住LT的同时点击A进行翻滚躲过，或者点击LT也能进行翻滚。本作中B键的抓取在战斗十分重要，用右摇杆瞄准场景中一些可以抓取的物体时，物体周围会出现红圈提示，此时按B就可以将该物体用蛛丝举起，再将左摇杆推向敌人或者要破坏的物体的大概方向再按B就能扔出去砸到目标。当敌人离你很近时按B可以抓取敌人，一些强力敌人无法被抓取，抓住后根据你学到的招式，按X、Y、B都有不同的对应。离敌人较远时用右摇杆瞄准敌人，敌人身体周围也会出现红圈，按B键即可用蛛丝抓向敌人并跃过去踢它，但要注意如果蜘蛛侠头上出现一圈闪电标志，证明敌人会防住你的抓踢并对你造成伤害，此时在飞向敌人途中按A键就可以躲过敌人攻击同时绕到它身后，后期一些持盾牌的敌人必须用此招绕到其身后才能干掉它们，学到技能后飞向敌人途中按X、Y、B都有不同的对应，其中B键的甩投最实用，但是解锁时间一般都过晚。因为抓物体和抓敌人都是视角对正后中心出现红圈的物体，不能手动选择，所以可能会造成误操作。升级射网技能后按RB可以发射蛛网弹，射中一部分敌人后会蒙住它的眼睛，此时按B可以直接把它抓过来。基本上中后期能够解锁的Y+B的攻击是大范围攻击，对付成群的敌人十分实用，推荐优先购买。一些BOSS战中还会出现大魄力的第一人称视角，用左右摇杆可以控制左右手对敌人进行拳击，画面出现提示时要把两摇杆迅速推到下，以躲避敌人攻击，第一次看该模式觉得很新颖，看多了也很单调无聊。

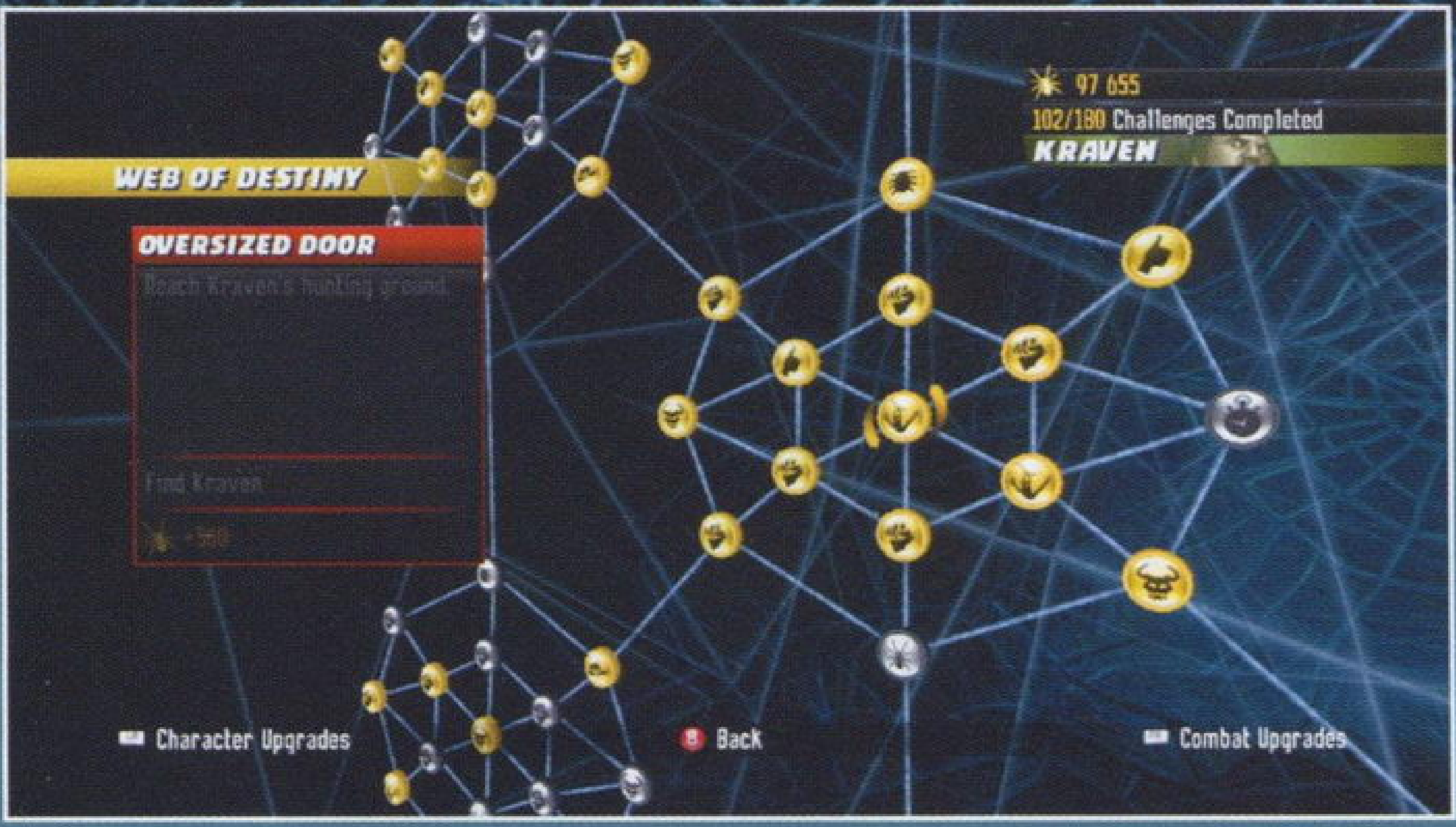


©2010 ACTIVISION PUBLISHING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

升级系统

本作获得升级点数的方法是打倒敌人，或者吃到场景中的蜘蛛标志，得到升级点数的同时还能回复对应的HP，也就是打倒敌人及吃到蜘蛛标志都能回血。

按Select键后按LB/RB可以在命运之网（Web of Destiny）、角色升级（Chracter Upgrades）及战斗升级（Combat Upgrades）中切换，命运之网是比较新颖的挑战系统，命运之网界面中就可以看到各个点上分布着各种挑战以及完成挑战的说明，完成该挑战后就变成金色并获得大量点数，同时解开更多的挑战，每一关对应一块网，必须在此关内才能完成，一部分挑战是流程中必定会完成，另一部分则要自己特意去完成，比如用蓄力攻击一次攻击到10个敌人等。可以按X键将该挑战标志在游戏进行画面的右上角方便查看完成进度。角色升级则是提升各个蜘蛛侠的生命力、回血速度、狂暴槽等一些基本能力，生命值等一些能力是四个蜘蛛侠共通的，一些能力只对应一个蜘蛛侠，看右下角显示的头像就知道对应谁了，此外像“Health +1”这种升级，可以提高HP槽的同时将血回满，所以可以留到自己要死时再用。战斗升级则是购买新招的地方，右边都有出招说明及影像演示，要注意某些升级也是只能对应一个蜘蛛侠。角色升级及战斗升级都是命运之网中的挑战完成到一定的数量才能解开一个等级的升级内容，所以完成挑战不仅能获得大量升级点数，还关系到能不能购买到更强的升级内容。



蜘蛛感觉（Spider-Sense）



按十字键↑进入，不消耗任何能量，可以无限制的一直开着该模式，可以说是过关解密的必备模式，可以透过墙壁看到蜘蛛标志、敌人位置、能够抓取的物体、过关关键物体、要救的人以及救起人后该放到哪等。

2099蜘蛛侠（Spider-Man 2099）



顾名思义，是2099年的蜘蛛侠，攻击力不是很强，不过速度比较快。拥有加速技能，按LB键发动，敌人速度变慢，可以躲过一些导弹之类的，但是此模式下自身操作也有一定延迟，感觉不是太好用，整个流程中用到的地方也不多。加速槽也在HP槽下方，不发动加速能力时能够自动回复。该蜘蛛侠还有很多飞行部分，都是追赶敌人，按RT可以加速飞行，同时要注意躲开障碍物，可以开加速模式躲障碍物。

角色介绍

神奇蜘蛛侠（Amazing Spider-Man）



能力十分平庸，属于蜘蛛侠的标准形态。战斗中的重攻击是抓取地上的石块砸人，很有奎爷的链刃的味道，后期习得的范围攻击很强。画面卡通熏染风格很重。

黑暗蜘蛛侠（Spider-Man Black Suit）



可以说以攻击为主的蜘蛛侠，普通攻击非常有力量感，打起来很爽快，并且有狂暴状态（Rage Mode），第一次任务中就会学到，之后HP槽下方会出现狂暴槽，攻击敌人或受到攻击狂暴值会增加，到达满值时按LB即可进入狂暴状态，此时攻击力防御力大增，且被敌人攻击时没有硬直，但是对于一些强力攻击还是会被打飞，消灭成群的杂兵十分实用，中途再次按下LB即可停止该状态。

Noir蜘蛛侠（Spider-Man Noir）



最特别的一个蜘蛛侠，看外形就知道是像忍者一样的角色，攻击力很弱，除了几场强制战斗外其余战斗基本上都是靠暗杀，硬拼不可取。这个蜘蛛侠的画面与其它几个有很大区别，很写实，很像《分裂细胞 断罪》的潜入系统，平时处在黑暗中时画面是黑白色调，也就是处于潜伏状态，不容易被敌人发现，但不意味着不会被发现，要是处于敌人正前方视角范围内还是很容易触发警报。无论是不是潜伏状态，处在敌人后方（不太严格，侧面或者头顶都行）并且不处于警戒状态时，视角对准敌人有红圈出现，按照画面提示按B键就可以根据蜘蛛侠所处环境对敌人一击必杀，十分爽快。如果被敌人看到就会触发警报，此时应该迅速逃离到黑暗中，敌人看到你的最后位置会以一个红色蜘蛛标志标记，敌人会到该处查看，该标志淡褪后就解除警报状态，敌人会迅速跑回自己的岗位，所以也可以故意触发警报，待解除警报状态后敌人跑回岗位的途中从他身后干掉他。此外这个蜘蛛侠还能自动回血，只要不被攻击一会儿就开始回血，可以说是最不容易死的蜘蛛侠。

关卡难点指导

KRAVEN



在中段进入狙击枪视角时要引诱他瞄到树上，打断树才能前进。

HAMMERHEAD



第一次与 BOSS 对抗时要利用阴影走到他身侧，不要太靠近他身后，否则会被发现并被抡飞，看画面提示按 B 时就可对他造成伤害，一定要利用阴影，就算是墙上的光斑进入都会被发现。随着成功次数增加，下方的灯越来越多，上方反而无防备了，此时可以爬墙到其头顶后方给其最后一击。第二次与 BOSS 对抗时先扔东西砸他，他会进行聚气攻击，此时躲到场地中的蒸汽装置后引诱他打爆该装置，场地内就会布满毒气，此时利用 RT 上到场地上方的落脚点，打开蜘蛛感觉，飞到 BOSS 身旁的落脚点，就可用 B 对他造成伤害。蒸汽装置全部破坏后，BOSS 会狂暴化，引诱他撞到场边的墙上，上去按 B 就可终结他。

HOBGOBLIN



该 BOSS 对它造成伤害的最大方法就是抓取它发射的炸弹投回去。

SANDMAN



这里的杂兵和 BOSS 都得靠水把它们淋湿才能攻击到它们。攻击管道上的开关可以喷出水，地上木桶中也有水。BOSS 的最后一形态有多张脸，场景也比较混乱，这时站在空中的漂浮物上反而安全些，利用空中的水桶砸向任意一张脸就会固化，然后要赶快飞过去殴之。

VULTURE



这个 BOSS 跳来跳去十分烦人，不过伤害并不高，与他战斗时有时候他会躲入黑暗中，这时开启蜘蛛感觉就能看到他，然后按 B 使用他身旁的探照灯照他就会给他造成僵直，可以痛殴他。

SCORPION



这关很多门需要用会自爆的卵砸破，风扇也都能用卵溶解，里面一般是蜘蛛标志。与 BOSS 战斗时，当它爬到墙上，捡起它射出的卵才能把它砸下来。与它的最终战时它爬到墙上会进行冲刺攻击，地上有光圈提示，躲过后靠近它引诱其出近身攻击，躲过最后一下它就会把尾巴插入地板，此时可以对它造成很多伤害。当它跳到中央上方时用路边的卵砸之，两、三个回合就能解决战斗。

DEADPOOL



本关杂兵众多，只要开启蜘蛛感觉专心找摄像机摧毁就行，可以无视杂兵。最后阶段躲洪水，用摆荡前进，最后的平台一定要用按住 A 的射网上跳跳上去，爬墙上去肯定来不及。

GOBLIN



与 BOSS 最终决战时引诱其出近身攻击，最后他会把柱子砸到地上，此时可乘机到其正后方攻击其弱点。灯熄灭后绕到它头顶无光的落脚点就能按 B 键给他造成伤害。

DOCTOR OCTOPUS



本关开始目的是切断给中央供给能量的四个管道，切断完一个后该管道就会黯淡，然后可以移动到下一个管道所在平台。对付机械手的方法是引诱其砸到地板上紫色的圆形电源，然后迅速跳到她身边按 B，两次就能搞定。切断完四个管道就可以回到中央平台与 BOSS 决战。第一阶段引诱其激光射到外圈后然后跑到内圈把四个开关拉开。第二阶段躲过她的放电攻击后她会回到中央充电，迅速用 B 将其踢下来然后靠近再按 B 对她进行伤害。最后一形态她会放出杂兵同时用激光扫射你，引诱她用激光把杂兵射死会出现一个炸弹，抓起炸弹投向她，几个回合解决战斗。

CARNAGE



第一次和 BOSS 战斗时对它造成一定伤害它就会放大范围地面攻击同时跳到一个飞机引擎旁边，用抓踢将它踢下去可以对它造成很大伤害。最终战时它的卵形态会有机器人出来帮你烧它的卵，要保护机器人不被杂兵破坏，烧一会 BOSS 就出来了。

MYSTERIO

开始要躲在阴影中等其手上的光灭掉后伺机前进到下个平台。第二阶段的飞行一共要抓到他三次，如果不用加速接近他就会无限循环，如果自己死了会从头开始飞，有一定难度，可以之前省下一个加血的升级到这里用。第三阶段只要踢爆他放出的球就行，可以在空中连按 B 键进行抓踢，球放出的攻击基本可以无视，很简单的一个阶段。最终阶段在一些大的平台上有大量杂兵，消灭干净后就可以按 B 把石块扔去砸 BOSS 的面罩，然后再移动到下一个平台，两、三次后 BOSS 就会扑倒在他面前的小平台，迅速移动过去按 B 就可以终结整个游戏。



ぽかぽかアイルー村

文 八重樱 美编 anubis



狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	Capcom	模拟经营
PSP モンハン日记 ぽかぽかアイルー村		日版
2010年8月26日	1～4人	3800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

一只名叫八重樱的樱色艾鲁猫千里迢迢搬到了面朝大海春暖花开的 UCG 村。原本以为来到这里就可以过上终日足吃饱喝的共产主义生活，没想到这座美丽的村落居然一贫如洗且“猫”丁稀少，八重樱从长老那里接到的首个任务便是要将村子建设成欣欣向荣、猫民安居乐业、社会稳定和谐的新时代艾鲁村，八重樱能否吃苦耐劳不为艰难险阻完成建设小康社会的宏伟目标呢？下面就让我们一起来看看，从零做起打造一个乌托邦需要注意哪些事项吧！

暖洋洋点数

在游戏中所取得的任何一般类道具都可以在集会所外面的记录系那里交换暖洋洋点数。暖洋洋点数是游戏中最有用的流通货币（汗），村子中设施的扩建、装饰品的更换以及开宴会全部都要消耗暖洋洋点数。特别是在游戏初期，扩建设施更需要大量的暖洋洋点数，推荐此时还是尽量以村内的钓鱼、挖掘等活动为主，首要任务就是尽快将各个设施的等级升满。



友好度设定

艾鲁村中的猫猫 NPC 们都有好感度的设定，满级好感度为 999，提升好感度可以令猫猫们作战时的攻击力上升，满级后还可获得它的服装。增加好感度有两种方式，一是给猫猫们送礼物，每天限一次；另一种方法是举办宴会可以大幅提升好感度，缺点是宴会并不会邀请所有的猫猫到场，如此一来便会有一些猫猫的好感度持续低迷，所以送礼物仍然是不可避免的。

打开道具一栏会发现有些道具上是标有粉色心型图案的，用这种道具送给猫猫们就能提升不少好感度。大体来说，除了长老外，男猫猫们都喜欢骨系的道具，女猫猫们则偏好花草类，送礼物时要有针对性才能令这些珍贵的道具发挥最大价值。如果发现不小心送错了，就读档重来吧……



文化冲击点数

在第一次取得稀有道具、第一次发现不同种类的怪物、第一次听到自己不知道的传闻、以及某些特定剧情时，就会取得文化冲击点数（カルチャーショック）。文化冲击点数可以在集会所中间桌子旁的猫猫那里更换村子里的流行趋势。

职业介绍



若想让它们再次展开行动或是想聆听猫猫们的新提案，可以按下 R 键来吹响角笛。但角笛会消耗极少量的体力，在危急关头还望慎用。

每次参加任务无论胜负与否都会给猫猫们增加疲劳度，疲劳度越高，猫猫们提出提案的速度就会越慢，重度疲劳的话甚至会影响到它们的行进速度乃至作战效率。回复疲劳度有两种方法，一是每天结束后疲劳度都会少量回复，另一种方法就是在厨房做饭给猫猫们吃。料理的种类共有 6 种，除能回复疲劳度外，还可以增加当天的运气，详情请参考右侧的“料理效果一览表”。

可以参加到战斗中的猫猫被分成了 10 种职业，每种职业都有自身的特点以及适合去做的任务，正确搭配队伍的职业才能令任务变得简单而迅速。

本作的任务模式有点类似于《啪嗒嘭》，猫猫们会轮流提出三种提案，分别对应○、△、□按键，玩家要在规定时间内选择提案指挥猫猫们前进、采集、进食、作战或是回复。超过时间的话，猫猫们会进入无组织状态，

TIPS

联动功能： 如果你的 PSP 中有《怪物猎人 2nd G》的存档，那么就可以在初始画面选择“データコンバート”将《怪物猎人 2nd G》中的正在使用的狩猎猫联动到本作中。不过游戏只能联动一只猫猫，导入新猫的话会将之前的猫猫删掉。

CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED.

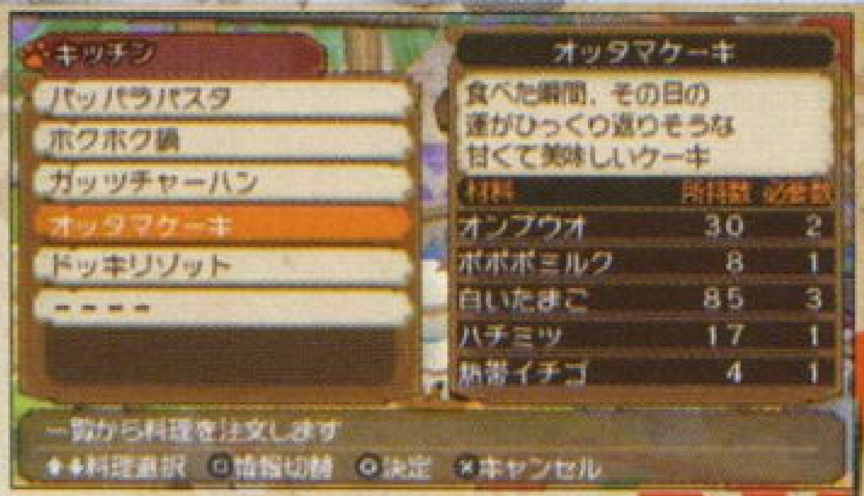
职业	效果
猎人	攻击力比任何职业都要高，适合去对付大型怪物
菜园家	快速采集、提案回复、回复能力高
钓鱼师	钓到好鱼，有鱼池的任务可以带上它
捕虫屋	在有昆虫的场景内会发挥作用，可以提出丢道具的提案
音乐家	通过演唱歌曲的形式来回复猫猫们的异常状态，推荐每场战斗都带上一只
饲养系	对怪物进行剥取时能剥到好东西，还可对怪物使用催眠术
料理人	能增加蘑菇等食用道具的效果，甚至连毒蘑菇都可以吃，任务中如果有多场战斗的话，料理人绝对是必不可缺的
タル投げ师	对怪物投掷爆弹，对付大型怪物时非常有效
探险家	快速采集到不错的矿石
交易家	可以发现隐藏起来的怪物，以此来帮助团队抢占作战先机

推荐团队职业组合

采集系任务：基础配置是菜园家、钓鱼师、捕虫屋和探险家，如果担心怪物骚扰的话可以带上饲养系来负责催眠。

狩猎系任务：猎人、タル投げ师和交易家是必须配备的。开始任务前先在爆弹工房制作一些威力高的爆弹带在身上，需要注意的是，タル投げ师丢弹是比较盲目的，有时即便怪物已经被击倒它也会顺手丢出2个爆弹出来，再加上大型怪物往往是位于路程的最后部分，为避免火力不足的情况发生，爆弹还是多多益善的。如果怪物会麻痹、中毒等，带上音乐家和料理人也能令回复变得轻松一些。

料理效果一览表	
パッパラパスタ	小幅回复疲劳度
ホクホク锅	中幅回复疲劳度
ガッツチャーハン	大幅回复疲劳度
オツカレー	特大幅回复疲劳度
オッタマケーキ	运气变化
ドッキリゾット	当天运气上升1星



作战提案指南

提案	说明
	以正常速度向右方前进
	以正常速度向左方前进（后退）
	小心翼翼地蹑足向右方前进
	小心翼翼地蹑足向左方前进
	匍匐向右方前进
	匍匐向左方前进
	攻击怪物
	剥取怪物
	潜入地下躲避怪物攻击
	发现隐藏的怪物
	跳舞来迷惑怪物
	催眠怪物
	吓跑怪物

提案	说明
	采集道具
	采集蜂蜜
	向怪物投掷道具造成伤害
	吃东西回复
	舍弃入手的道具
	捕虫
	挖掘矿石
	捉鱼
	入手椰子
	入睡来回复体力
	唱歌来回复异常状态
	没有任何意义＝＝
	投降，放弃本次任务
	引爆打ち上げタル爆弹

宠物猪赛跑比赛



完成ブーギーパーク开园这个任务的三、四天后，玩家就可以在宠物猪乐园内参加宠物猪赛跑比赛了。跑场共有密林、海岸、沙漠和火山这4种（火山赛区要等到打通火山任务后才会出现），距离分为短、中、长三类，还可选择一回合制至三回合制。和NPC猫猫赛跑基本没什么难度可言，只要熟悉了地形之后即便不用什么道具也可以轻松取胜，如果是和朋友联机比赛的话，就需要讲一些战略了。选择适合自己的小猪，以及喂小猪吃加哪些能力的饲料都是很重要的。可供使用的小猪共有12只，会随着剧情的推进逐步获得。比赛取得第一名的话即可获得宠物猪用的饲料、火龙の逆鳞（展示品）或是其他小道具，第二名固定奖品为シモフリトマト，第三名固定为サツマノイモ。

基本操作	
○	使用辅助道具，包括茶色蘑菇（加速冲刺一段距离）、红色爆弹（落在第一名的头上）、绿色爆弹（投向自己前方）、蓝色爆弹（落在自己前面的赛手的头上）。在开赛前倒计时的最后一秒连按○键可在开赛后立即进入冲刺状态数秒
×	跳跃，在跳跃踏板上抓准时机按×键的话能向前方飞出很远
△	干扰对手，仅限在Appeal Point区域内，可获得妨碍点数。攒够一定点数后能获得由观众席掷来的道具
→	加速
←	减速
↑	向上方变道，快速按两次的话是向上方快速滑行
↓	向下方变道，快速按两次的话是向下方快速滑行

宠物猪	取得位置
ベビー	牧场
シマシマ	长屋
ウーリー	埋在田里
モッフン	牧场
モーモ	长屋
コロナー	捕虫场

宠物猪	取得位置
ブラック	长屋
エンジー	长屋三楼
メーメイ	长屋
ケロケロ	广场右边的河流中
サッタン	工会地下展览室
ブーファン	取得11只小猪后在比赛时触发剧情获得

村子任务列表

任务名	详情
记录系チュートリアル	用任意道具和记录系交换PP点数
ブーギーを连れてきて	将栅栏前的小猪抱到园长面前
农场长クイズ	正确回答农场长的问题，答案分别为夏→ちかのクキ→大根役者
渔场长のお愿い	给渔场长一个鱼饵
お鱼ちょうだい	给ランチ10条鱼
采掘场を作ろう	给采掘长3个采掘の油
マグロの一本钓り	钓一条ハリマグロ，把它送给リール
草むしり	拔掉田地周围的杂草（该任务为2天）
虫捕り系の大事なモノ	钓鱼时可以钓到大事な虫捕りあみ和大事な虫捕りかご，将这两个道具交给虫捕り系
とりゅふ探し	骑上一只小猪在海边徘徊，不久小猪就会发现プラチナトリュフ，把它交给料理长
ブーギーパーク开园	用园长给的サツマノイモ放在长屋猫婆婆左侧的猫冢旁，每隔几天就会有一只小猪被吸引至此，将4只小猪抱到团长面前，就可以开启宠物猪乐园了（园长需要准备几天时间）
コポポ探し	在下级采集任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中捉住コポポ，把它交给マキバ系
虫捕り对决	和ツバキ比赛捉虫，第一天捉20只，第二天追30只
长老の杖はどこ？	这个任务需要你和ルナ玩捉迷藏，它会任意藏在长屋猫婆婆的身旁、田地旁边的水里、渔场旁边的海里和广场的花坛里，找到它3次后它就会把长老之杖还给你，你再把它还给长老即可
诗	回答エピカ的问题，答案分别为情热→大地の温もり→意味わかんにゃい
石いっぱい	把田地周围的石头全部清理掉
管理人のおじいちゃん	把长老抱到管理人的面前
フタを求めて三千里	给イオ5个タルのフタ（可以在村子里挖到）
ワタシのダンナさま	把アニス抱到料理长的面前
ファッションチェック	换一件衣服后与モガ对话，和猫猫们提升好感度后可获得服装
タール一家のタル爆弹	收集3条はじけイワシ（钓鱼）、3只ネジヤンマ（捕虫）和一块圆盘石（挖矿）交给タル爆长
ニャーブル虫クイズ	回答ニャーブル的问题，答案分别是カブトムシ→ほかの虫→カクバッタ
スランプ工芸家	分别给建筑家一块シモフリトマト（挖田）、一只アオキノコ（下级采集任务中常出现的蓝蘑菇）和一条黄金鱼（钓鱼）
长老お腹ペコペコ	来往于长老与料理长之间，把从料理长那里取得的食物交给长老
长屋のお扫除	清理掉长屋2楼的蘑菇（屋里也有）
食材探し	将ドデッカブ（挖田）、特产キノコ（下级采集任务中出现）和カジキマグロ（钓鱼）交给クッキン
サファイア石クイズ	回答サファイア的问题，答案分别为大地の结晶→カラット→ピッケル→ピュアクリスタル→虹色矿石
ライバル现る！？	在宠物猪比赛中战胜カロ
长老、春がくる？	将热带イチゴ带给ピンク（热带イチゴ可在交易长那里派猫猫去アカツジ火山交换商品获得）
长老、胸ドキドキ	将マネアネモネ带给ミルク（マネアネモネ可在交易长那里派猫猫去花园桃源乡交换商品获得）
事件！	按照长老→リール→采掘长（需支付一颗大地の结晶，可在挖掘场或采集任务中挖到）→管理人→长老对话
ブーギー假面、现る！	在宠物猪赛跑比赛中战胜长老伪装的假面男
ブーギー假面、再び！	同上
ブーギー假面、リベンジ！	同上
ブーギー假面、ファイナル！	同上
长老のものを取り返せ	按照ネギ→ランチ→ルナ→长老的顺序对话
长老、村を视察	按照长老的要求把他抱到村子的各个地方
长老、立てこもる	给管理人一个ポポポミルク（牧场采集）、一个激辛ニンジン（挖田）、一个レアガーリック（挖田），最后等这一天快结束时找广场的マツリ开宴会
长老探侦	按照ニャーブル（给一个オオナナホシ，可在捕虫场内捉到）→长老→エピカ→长老→マシロ→长老的顺序对话
长老の评判	按照アンバ十→アキラ→スイカ→长老的顺序对话
ネコート	给ネコート一枚海龙の鳞（海龙の鳞可以在通信任务海の最强王者ラギアクルス中获得，ネコート只有在收集其余77只猫猫（包括主人公）后才会在祭坛前出现）

TIPS

素材交换大法：收集猫猫是项繁重的工作，因为它们所需的素材都是极少会出现的那种，单凭自己一人之力去收集不知道要等到猴年马月才能搞定。如果你有个也在玩本作的朋友的话，可以通过联机来交换彼此的素材。以こぼれアワビ为例，如果你的朋友已经有了这一素材，那么他就可以通过联机交换给你，之后不保存直接退出再重新读档即可，这样你和你朋友就都拥有了こぼれアワビ。同样也可以用这一交换大法，让稀有素材一个变俩，俩个变四个，再也不用为刷素材而痛苦不堪了！

本期主持：脆薯条



最近《ACER》玩得火热朝天，不过在游戏中碰见了好几个BUG，音乐会突然停止。另外游戏中掉帧的情况也比较严重，有几次差点让我误以为死机了……玩家对于《机战L》的公布想必是讨论得沸沸扬扬，高清主机当道的如今，“《机战》系列”应该何去何从呢？如果我能和寺田贵信当面交谈的话，我一定会对他说——“这个可以有！！”

另外最近打机的时候老犯瞌睡，无奈下楼买了瓶红牛，果然立刻回复了精神。开学在即，对于进入高三的学子来说，这一年是非常痛苦的啊。把心爱的主机封存一段时间，为了更好的明天努力吧。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

死神Bleach 灵魂升温7

灵魂爆发的第七次升温

原名	Bleach ～ヒート・ザ・ソウル７～		
机种	PSP	类型	格斗

终于PSP上的《死神 灵魂升温》系列也出到了第七作。新作拥有丰富的游戏模式，在前作的基础上对系统和人物的招式进行了改良，提高了游戏的流畅性和平衡性。同时加入了全新的游戏模式和新的游戏角色可供玩家使用。相信《死神》的FANS们从本作中可以找到全新的乐趣。

Gundam0093

操作篇

方向键	方向键控制移动，同一方向连按两次可以实现躲避和后撤等动作
△	跳跃，连按两次可以空中二段跳，可配合方向键向前后冲刺
□	灵压释放
○	轻攻击
×	重攻击
R	反弹攻击／辅助攻击
L	换人
○＋□	灵魂辉映（消耗灵压）
□＋△	灵压奥义（消耗灵压）
□＋×	灵压奥义（消耗灵压）
防御	后按方向键
受身	□・△・×・○



系统篇

灵压奥义：是本作中新增加的系统，奥义的使用需要消费一定的灵压。游戏中每名角色都拥有具有自己特色的灵压奥义，发动成功的时还有华丽的演出效果。游戏中每位角色都拥有两套灵压奥义。

灵魂爆发：在灵压槽蓄到最大值时同时按下L、R键就可以进入灵魂爆发状态，该状态下可以高度移动，并且无视对手的防御而使出任意连续技，连续技的指令输入没有任何限制，这一状态为最大限度的提高伤害提供了可能。

灵魂辉映：这是本作的另外一个系统，游戏中按○＋□即可发动灵魂辉映，发动成功后，可以强制解除对方的变身状态，并且在组队战中还可以使被命中的一方强制使地方换人。善加利用可以为游戏中的战斗带来不小的方便。

攻击反弹：在受到敌人攻击时可以按R键发动攻击反弹，发动后敌人将受到一定程度的伤害，是阻断敌人连续技的必要方法。攻击反弹的发动需要消耗一定量的灵压。其实上述的这些内容在游戏的训练模式中都有专门的内容提供给玩家熟悉和练习。觉得自己掌握不到位的玩家可以在训练模式中练习一下。



模式介绍

STORY模式：就是故事模式，本作故事紧接前作的故事开始。本作的流程非常线性，而且关卡相比前作来说要短很多，只有61关。一条直线打下来不需太久即可通关。

虚圈压制：这是本作增加的新模式。其实就是在一定的条件下完成战斗。该模式分为十个单元，每个单元都有自己的特殊效果，“孤独”为我方不可使用灵魂代码，“衰老”为己方攻击力随时间逐渐降低，“牺牲”为己方不可使用灵压，“虚无”为无法辨认双方的HP和灵压槽，“绝望”为己方体力随时间逐渐减少，“破坏”为对手攻击力随时间经过而上升，“陶醉”的效果为己方防御力减少，“狂气”为对手攻击力上升防御力降低，“强欲”为对方攻击命中时吸收体力，“愤怒”对方攻击力随体力的减少而提高。有些关卡还是有一定的难度的，值得有兴趣的玩家挑战一下。通关后也将获得更好的奖励。

街机模式：借机模式包括1VS2，2VS1和乱斗等不同模式，也值得有兴趣的玩家挑战一下。

对战模式：其实这个模式应该说是生存模式，战斗难度会随胜利的次数不断增高，受到的伤害也会一直累计。对自己的操作有信心的玩家可以常识来挑战一下，看看自己能坚持多少回合。

通信对战：这个模式不解释。同好之间想互相切磋，就需要通过这个模式了。

训练模式：在这个模式下可以练习游戏中个各种操作技巧。从最基本的移动到相对上级的技巧都可以在本模式中学习。同时训练模式还能使用人物进行自由的练习，玩家可以用这一模式学习和熟悉人物的招式和性能。初次接触本作的玩家推荐先从这里学习上手后，再开始正式的游戏流程。

鉴赏模式：在鉴赏模式下可以欣赏已获得的音乐图片等等，而且还可以与之前几作的记录发生联动。





鹰击长空2

原名 Tom Clancy's HAWX 2
机种 PS3/X360 类型 射击

汤姆·克兰西笔下的真实空战

最近真是喜爱模拟飞行游戏玩家的节日啊，掌机上有《皇牌空战 X2 联合突袭》而家用机上也迎来了育碧的大作《鹰击长空 2》。本作不仅继承上作很有特色的一些系统，而且在操作手感和战场气氛的烘托上也有很大提高，并且加入了驾驶 AC130 等特殊飞机的特殊任务，使得本作的可玩性大幅提高，恐怕各位玩家最近要做梦都在空中翱翔了吧。

LezardSnake

操作篇

键位	说明
左摇杆↑	下降
左摇杆↓	上升
左摇杆←	左旋转
左摇杆→	右旋转
十字键↑↓	切换武器
十字键←→	选择支援（如战场降落、夜视仪等）
右摇杆	观察视角
L1/LB	左平移
R1/RB	右平移
L2/LT	减速/连点两次打开或关闭辅助模式
R2/RT	加速/连点两次打开或关闭辅助模式
R3/RS	诱导弹
□/X	功能键/辅助导航
△/Y	锁定目标/按住可变为跟随视角
○/B	航炮攻击
×/A	导弹攻击/按住可变为导弹视角
START	打开菜单
SELECT/BACK	地图显示方式切换/按住可查看任务目标

技巧篇



目标锁定与导弹回避

游戏中导弹的射程比较远，一般导弹大概 3000 米之内的时候就能锁定了，而强力导弹射程更远，游戏中需要锁定的红框完全套住目标后才算锁定成功，一般两发导弹即可消灭一架敌机，敌机被我方锁定后除了会不断闪避以外还会放出干扰弹来妨碍我方的雷达锁定。我方还有一些特殊导弹并不是自动锁定敌人的，当按发射键后会进入一个手动瞄准的界面，这时候玩家要通过画面上黄色箭头的提示找到目标手动投弹。当与敌机距离在 1500 米之内时屏幕中央会出现一个白圈，这个白圈是我们航炮的准星，连续用航炮攻击时白圈内部会有环形线逐渐增长，等绕白圈一周后航炮攻击停止，需要冷却两秒后才能再次攻击。因为导弹数量有限而航炮没有限制，所以战斗中合理搭配使用很重要，尤其是高难度时导弹的数量十分有限。

当自己被锁定后，屏幕中央会闪烁红色导弹警报字样，屏幕右上角会同时出现一个缩略屏，玩家可以通过这个缩略屏查看自机和导弹的位置，这时候需要加速连续转弯才能回避，不过当地人采用高追尾性的导弹时一般的方法很难回避，这时候我们就需要按下 R3/RS 使用诱导弹来干扰敌人的导弹的攻击。游戏上一作中独创的辅助模式关闭操作依然保留，玩家可以连续按两次加速或者减速按键切换到这个操作模式，该模式下玩家可以自由做出各种高难度飞行动作，用漂亮的动作回避敌机的导弹攻击也是本作最有乐趣的地方之一。

起飞与降落

起飞比较简单，按□/×键开启油门后加速，有些起飞任务需要先用平移键控制飞机前进到起



飞跑道上然后在开始加速，直到画面左方的速度表达到绿色部分后下拉摇杆即可成功起飞。降落稍微麻烦点，首选需要按□/×键开始降落，然后打开辅助导航按照路线行进到最佳位置，这时候需要注意把速度降到规定范围内，具体数值画面左方会有提示，降到绿色部分就代表可以了。等位置调好后按X/A 键放下降落架，依照屏幕中央的水平线保持水平直接上推摇杆即可降落，降落后将速度一直下降至 0 后降落成功。战斗中携带的弹数有限所以往往要回基地补给弹药，所以降落一定要熟悉掌握。

空中加油

该系列的空中加油不能跳过，是必须完成的项目，不过本作的加油倒是比较简单的。一开始自机的位置不好的话按□/×键电脑会帮助玩家自动寻找最佳位置，只要别跑出绿色三角区域就可以了，这里注意的是不能加速，不然画面会一直卡在一个地方不动。

寻找好合适位置后加速通过画面中央的绿圈进入加油第二阶段，这阶段要将自机身上闪烁绿点的位置对住加油机闪烁绿点的位置，一开始只要全力加速靠近就行了，等到达一定位置后系统会强制不让玩家加速的，这时候再对准输油口的位置前进就好了。







中文游戏风向标

近期最受人关注的中文游戏大作莫过于《WORLD SOCCER Winning Eleven 2011》的公布了。这绝不是吹牛，而是千真万确的！Konami 已经决定在 10 月 14 日发售该游戏的中英文合版，平台包括 PS3、PS2、PSP 以及 X360。这下实况饭们可要手舞足蹈了吧？另外 Konami 也表示，《PES2011》听取了众多玩家的意见，整个游戏内容将作出重要变革，而且细节方面也将大幅变化。全新增加了"脱胎换骨"般的"一球成名"模式，还加入了南美足球的"南美解放者杯（Copa Libertadores）"，成为了第一个拥有南美联赛与欧洲联赛冠军杯的足球游戏。游戏还增加了玩家的自定义功能，以玩家为中心，创建自己独有特色的球队。

PES2011 PRO EVOLUTION SOCCER

注：X360 版的语音只对应英语。

游戏3.0

游玩 创造 分享

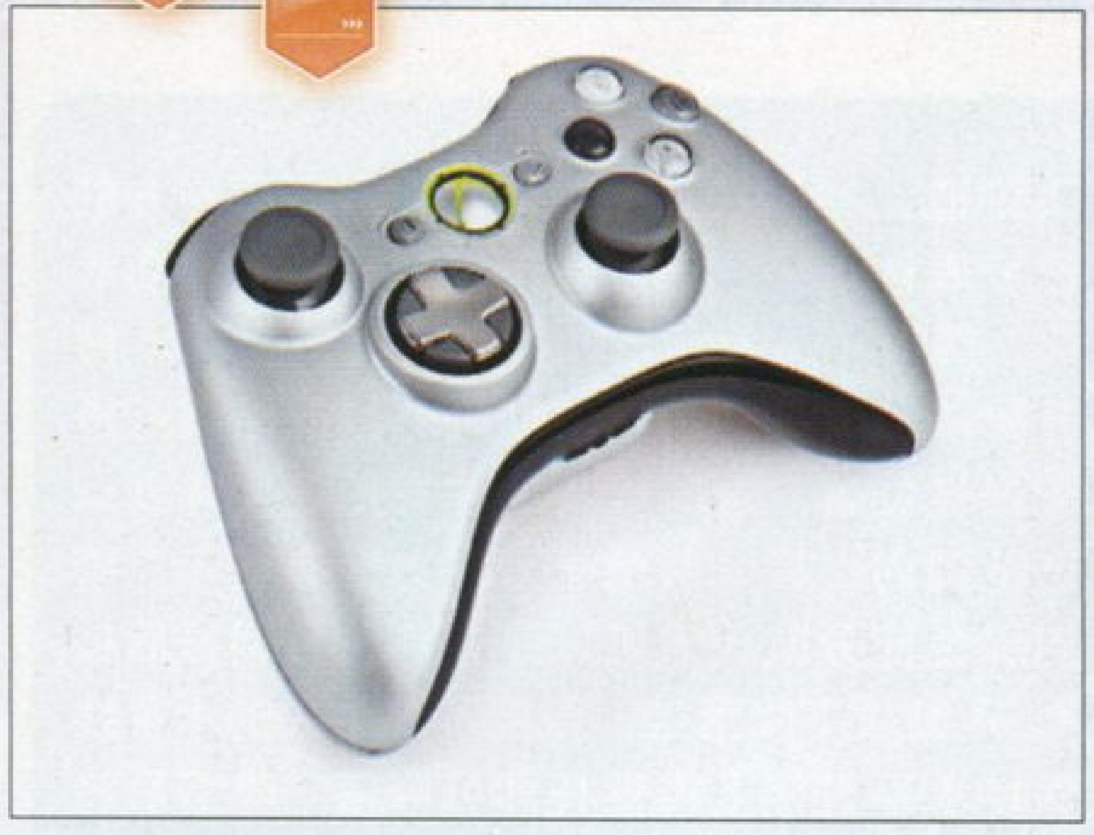
栏目主持 纱迦



不少玩家关注的《最终幻想XIV》原定于9月初进行PC版的公开测试，不料在测试开放前突然发现了重大BUG，导致测试延期。虽然延期时间不长，但也让人不爽之极，这其中就包括著名声优田中理惠，她为了在第一时间玩到游戏，不惜向事务所请了长假，没想到只等来延期通知，极度不爽的她把自己的心情全部写到她的微博之上了。好在现在公测已恢复，有机会的话向大家介绍一下。

资讯 INFORMATION

新型X360手柄问世



X360的手柄好不好用，这一直以来都是一个颇具争议的问题。不过至少有一点是没有争议的，这一点就是：十字键很差！对此没感觉的朋友，不妨找一张《SEGA MD经典合集》来试试。你很快就会发现，很多经典的动作游戏用X360手柄来操作时，会出现各种各样令人吐血的操作问题。

不过这一切看起来即将成为过去时，因为今年冬天，一款新型X360手柄就会问世！而新型手柄最大的改进之处，就是十字键可调节。玩家可以通过旋转十字键来调整圆盘部分的深浅，这样可以让中央的十字部分突出，从而接近于传统日系主机的手柄设计。这个设定既照顾到了那些对老手柄不满的玩家，也考虑到了已经用惯X360手柄的人。

除了这个最大的变化之外，还有一个变化也很明显：A、B、X、Y四键由过去的绿、红、蓝、黄四色，改成了黑白两色（A、Y为白，X、B为黑）。这个改动多少有些出人意料，因为随着X360的流行，已经有越来越多的玩家接受了四色设定。在玩音乐游戏或遇到QTE时，按键颜色也能帮助玩家形成快速反应，改掉之后可能会出现一些问题。

新型手柄还采取了凹面类比摇杆设计，配色为拥有冷艳之美的银灰色。这款手柄定于11月9日在北美推出，价格为64.99美元，同捆充电套装。目前暂无单独出售的计划，也没有公布其他地区的销售计划。



▲两种十字键的效果图对比。

分享 SHARE

魔高仅一尺——谈谈对PS3破解的看法

文：sossos180

从8月下旬开始，关于PS3已“真·被破解”的消息就传得沸沸扬扬，名为PS JailBreak的USB设备成为了神机破解的希望之星。消息一出，各路玩家都以各自不同的心态关注着破解的最新进展，其中的起起落落如同一场闹剧，演得颇为精彩。

国内外的传闻、评测、证据、推断也看了不少，但我始终对此破解产品持“唱衰”态度。我是一个普通的PS3用户，不是技术宅，对破解原理和各种生硬的图表、数据并不关心，我不想知道这玩意儿是怎么造滴，只想知道它是怎么用滴。从这个产品大张旗鼓的宣传来看，（破解还这么高调，被索尼告了也是活该）“即插即用”是其最大卖点，宣传中其他的要点还有：不用拆机改机，不会影响官方质保；游戏可以在PS3硬盘中备份，也可在外接硬盘中使用；全部PS3游戏都能兼容；可以运行在线游戏。听上去很美，但事实是这样吗？





①生产方“推荐”玩家保持目前的固件版本，不要升级直到他们确保升级是安全的，也就是说这一产品很可能因为PS3升级固件而失效，或需要产品再次升级才能继续使用，不能升级固件就意味着不能上网，相当于自BAN。

②一个《战神III》的容量是40G，这样的大作PS3的硬盘装不下几个，虽然可以使用外接硬盘，但是对不起，只要有单个文件超过4G就无法备份，其实用性大受限制。

③“全游戏兼容”和“支持在线游戏”很快就被测试者证明是不实宣传，在试测了30多款游戏后，有《杀戮地带2》、《刺客信条》等4款游戏不能运行，有9款不能用外接硬盘拷贝，只有一款支持在线更新，也只有一款能够让游戏处于在线状态。也就是说，至少有10%的游戏不兼容，其中不乏大作，绝大多数的游戏不支持版本更新和网络功能，这和被BAN也差不了多少。

④这种破解方式对“5元党”没有意义，因为它并不支持用散装光盘运行游戏。比如说你想玩《战神III》，你首先得有一张正版的《战神III》，这不免让我想到周星驰《国产007》里达文西发明的“太阳能手电筒”，有太阳光照射它就会亮，没有阳光的情况下绝对不亮……

其后，因为被下了禁令，PS JailBreak发售无望，破解方报复性地放出源代码，由此催生出了软件版的PS Groove。它可以在一些智能手机上运行，据说以后可能会开发出PSP版。这样一来，就不必支付千元以上的USB破解设备的费用，不过其稳定性和兼容性比U盘版要低，除了上述缺点依然存在，不能玩的游戏更多。退一万步讲，这种破解日后成了气候，出现了专门提供拷贝服务的游戏店，那我们可以算一笔账，以两年玩50张游戏为例，每张收费30元不过份吧？那总花费是1500元，你除了不能享用PS3的网络功能，有一部分大作还不兼容，你的神机相当一个武林高手被切去一手一脚。以个人的二手游戏交易经验来看，一手新游戏打完卖掉，平均大概亏50元，二手的话完全可以平进平出，以一半全新一半二手计算，50张游戏是1250元，没有任何被BAN的顾虑，不必放弃网战，遇到自己真正有爱的游戏，你也可以收藏一张，而不是因为硬盘已满，被迫删除。到底哪个才是明智之举，我想已经很清楚了。

有人说既然不改机，索尼就抓不到你玩破解的证据，无权BAN你，可现在已经证实，使用这种破解方式，玩家在线状态不会显示正在玩的游戏名称，而是直接显示“Backup Manager”字样，这证据足够BAN得你心服口服，惟一的办法还是挥刀自宫。还有“砖家”称此次破解利用的是PS3的硬件漏洞，索尼靠升级也堵不住，可就在9月7日，3.42系统升级说明的那句“修正硬件安全性漏洞”就给了砖家们一记响亮的耳光，让所谓的软件版破解比U盘版还要短命。闹剧就此终了，PS3破解再次陷入无尽的混沌中……

因为PS3保持了长时间在破解方面的“金刚不破”，国内很多玩家正在适应新的游戏方式，改变PS2时代不正确的游戏价值观，至少现在你买来的PS3游戏不会光看个片头动画就扔到一边吧？大家正以实际行动支持正版，支持自己喜欢的游戏，这种局面来之不易，不应为虚无缥缈的破解而失去定力。尽管有魔高一尺的时候，但也仅仅是一尺罢了。

本文仅代表作者个人观点。

《黑手党 II》能否凭借 DLC 翻身？

下载 DOWNLOAD GAME 3.0



■令人紧张万分的都市飞车追逐任务。

《黑手党 II》发售已经半个月，相信对于游戏的优缺点，大家心里已经有一笔账了。细节刻画如此出色的游戏，居然不是一款沙箱游戏，着实出人意料之外，极度匮乏的分支任务让很多人失望至极。不过 9 月 7 日，本作的第一个 DLC《Jimmy's Vendetta（吉米的复仇）》即将发售，在这个 DLC 里包含了超过 30 个的全新任务。DLC 的故事依然发生在帝国城里，玩家要帮助吉米铲除爱尔兰人和意大利人的势力，从而以不同的角度来观看游戏的剧情。任务类型包括飞车、暗杀、爆炸等等，此外玩家还可以把获得的分数和成就上传到官方排行榜里。

《Jimmy's Vendetta》在 PSN 和 Xbox LIVE 上均有销售，价格是 9.99 美元 /800 MSP。不知道通过这个 DLC，能否让你对《黑手党 II》的评价有所提升呢？如果当真有 30 多个精彩的任务，我想这笔钱肯定值得投资。

PSN 新作推荐

游戏 GAME GAME 3.0

每期都会收到大量读者来信，这些来信中提到“游戏 3.0”的并不多，不过自从放假前在“游戏 3.0”里介绍了 XBLA 暑期大爆发的情报之后，此类来信的数量呈明显增加之势。其中不少都是来信表扬我们提供资讯及时的，也有一部分是质问为何不介绍优秀的 PSN 游戏。既然这个内容受欢迎，那么纱迦也是心领神会。至于不提 PSN 游戏完全是误解，要知道 PSN 在暑期确实没什么优秀游戏，不过现在就有一款看上去很美的游戏即将问世了！

由 Avalon 开发的 PS3 独占下载游戏《MALICIOUS（マリシアス）》定于 2010 年内发售，本作甫一公布便吸引了大量玩家的目光。本作最大的特征便是有如油画色彩的画面风格，游戏类型是 3D 动作游戏。玩家在游戏中扮演一名讨伐者，在预言者的指示下讨伐带来灾祸的 MALICIOUS。

讨伐者的武器是灰色斗篷，它会随战况改变形态，从而适合各种情况下的战斗。斗篷既可以变盾防御，也可以变拳头攻击，甚至还可以变为翅膀带着玩家自由飞翔。游戏有多个舞台可供选择，还引入了成长要素，打过之后就能令讨伐者能力增强。看起来耐玩度还不错。

其实要想判断一款下载游戏的素质还是比较难的，最近的例子就是 EA 的《SHANK》，这个游戏画面风格很独特，从发售前的预告片来看也挺好玩，结果实际玩到之后才发现素质着实一般。本作之所以受关注，纯粹是因为其画面超越了一般下载游戏的水平，而且场景设计很有特点。游戏素质究竟如何还不能下结论。但作为一款价格低廉的下载游戏来说，这已经足够了。



▲本作的主人公——讨伐者。



征服试玩版介绍

分享 SHARE GAME 3.0

文：李欣铄

（纱迦按：此段文字建议配合本期光盘中的影像使用。）



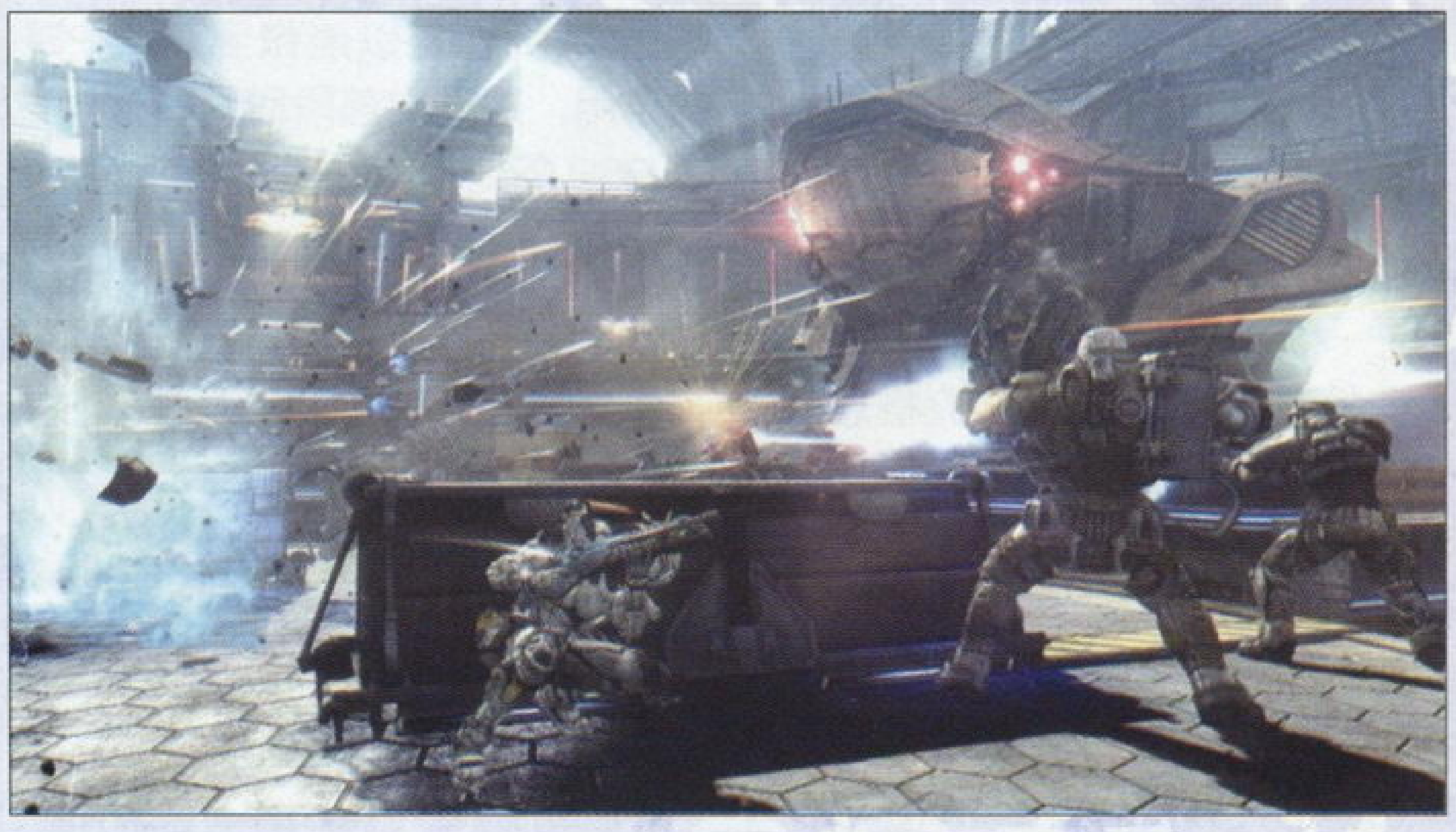
2010 年 10 月 19 日，三上真司的新作《征服》就会发售，作为三上真司多年之后打造的第一款原创作品，《征服》受到的关注度自然不会低。随着试玩版的放出，本作的神秘面纱也在慢慢地揭开。试玩版的流程长度为十分钟左右，以一场气魄十足的 BOSS 战收尾，同时还收录了游戏的练习模式供玩家熟悉操作。对于一些熟悉了流程和操作功底较好的玩家来说，打完整个试玩版流程也许只需要七分钟左右，但这却足以让我们对正式版游戏的架构与风格产生许多感悟。

进入试玩版主菜单，无视练习模式而直接选择普通难度开始游戏，走到离初始位置不远的杂兵面前，挂掉。这是一个短暂而又极具启示性的过程，此刻，三上一定蹲在某个在角落里一边偷笑一边得意地说：“不熟悉一下操作就想直接上阵，你想得太美了吧！”好吧，我们别无选择，退回主菜单来到练习模式，却无奈这练习模式也会面临失败。熟悉推进器使用的过程中，稍有不慎就会进入过热状态，这么一来就没法跑完所有目标地点了，在角色们对话完毕之后，你竟会看到练习失败的字样，并不得不重新来过。但事实证明，这样的经历总还是有好处的，至少在重新披挂上阵之前，我们明白了如何使用掩体，如何切换手雷，如何发动 AR 模式，同时也知道近身攻击是命中一次装甲便会立刻过热。

调整好状态后，第二次遭遇不测发生在试玩版的第一个拐角……战场上是混乱的，开阔的场地躲着行动灵活的敌人，他们会转移位置，会冲过来自爆，如果不保持翻滚状态，很快就会被飞来的子弹打成马蜂窝，或许抢个敌人的机器过来能挫挫他们的锐气。通过发动 AR 模式让时间变慢，我们甚至能够观察出视野范围内每一颗子弹的飞行轨迹，进而迅速采取躲避措施，这一点在 BOSS 战中特到了充分体现，当跟踪弹像暴雨一样袭来，我们要做的就是——逃命！掩体是靠不住的，因为它们会被摧毁；硬拼是不可取的，因为你会断送性命。试玩版的惟一一次 QTE 出现在 BOSS 战的第二阶段，虽然只是简单的转动左摇杆躲躲导弹，却依然还是让人心有余悸：这 QTE 的指令不会突然一下就改变了吧……

看着击败 BOSS 的结算画面，原来影响得分的要素有这么多：时间、杀敌数、掩体使用率、移动距离、拯救我方人数……要想顺利把这些项目都出色完成确实是很艰巨的任务。试玩版的难度最高只有普通，而在这个难度之下，能让主角萨姆被一击必杀的地方就已经不少了，由此我们可以简单地想像一下高难度会是怎样一番景象。也许杂兵一发子弹就会让主角濒死，又或者不准使用 AR 模式，还是说一出场就直接进入过热状态？这个谁也说不准，毕竟我们很难猜测中三上这家伙葫芦里还卖了哪些药……

那么，就等待《征服》的正式发售来为我们揭晓答案吧！



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

最近的头等大事自然是PS3破解了，本栏目会有详细介绍，此外"游戏3.0"还有一位资深玩家的分析文章，建议大家看看。老实说，PS3被破解是意料之中的事情，但看看如今其他主机的命运，就会知道没这么简单。升级加容量，两样就足以打死一大片玩家了。所以此举究竟会对国内游戏市场造成多大影响，还真是个未知数。可以预见的是，本期杂志上市之后，势必有大量读者来信询问PS3破解的进一步情况以及值不值得出手，这里提前告诉一下大家正确答案：请看下期！

市场风向标

提供最佳购机方案

价格行情

提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	168元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP新版硅胶套	58元
总计		1516元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 近段时间PSP的主机销售依旧以6.20系统的PSP-3000和PSPgo为主，各个商家也基本都采取了捆绑式销售的策略，譬如PSP-3000就会附带一张正版的UMD游戏，当然价格也会包含在主机之内的，游戏一般以廉价版居多，不仅耐玩便宜，而且价格也不高，而PSPgo则直接给玩家安装好下载的一些正版游戏，不过这种游戏一般都是商家用黑卡购买的，所以买回去之后尽量不要删除掉，否则就没法再恢复了。目前除了选购6.20系统版本的主机之外，目前也有一些地方又开始销售5.03系统主机了，相信这些主机的来源不用说广大玩家也都知道，至于到底要不要买这种翻新主机，就要看自己的意愿了，至少从目前PSP的破解状况来看，暂时还不必购买，毕竟高达2200多元的翻新主机和买一台二手的PSP-2000区别并不大，而那种可完全破解的PSP-2000售价只有1800元左右，相比起来也有400多元的差价了，如果不嫌弃二手主机的话，其实买一台PSP-2000也还不错。

除此之外，和主机价格息息相关的破解到目前为止进展还不是很大，虽然前段时间传出了6.31系统主机已可成功运行游戏的消息让市场的价格有些小幅波动，但在证实为只可运行HBL之后，商家也就把主机调回到正常价位了。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（不可破解）	1280元
PSP go（不可破解）	1600元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB高速MARK2组棒	88元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	138元
16GB高速MARK2组棒	238元
PSP-2K／3K高仿色差线	50元
PSP-2K／3K高仿线控耳机	30元
北通"中国风"PSP新版保护胶套	58元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii主机（韩版，纯软改）	1280元
硬盘	行货250GB套装	380元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1700元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 稳定的货源让Wii在本周的售价和上周继续持平，相信随着封关的解除，Wii主机的货源会进一步得到补充，所以玩家也不必担心这个月Wii主机的价格会有太大的变动。毕竟学生们整整一个假期的销售高峰都已经过去了，Wii主机售价也没像X360和PS3那样快速的上涨，所以在9月这个相对平淡的季节，Wii依旧会保持着相对低廉的价格。

而且从目前的综合情况来考虑，作为次世代家用机售价最为便宜的一档，Wii也足以能做到替代PSP的作用，如果你前段时间一直纠结于PSP的话，不妨现在来考虑一下Wii，顺便还要提醒一些玩家，在9月末国内会迎来中秋、国庆两大假期，届时主机的售价可能会有短暂的波动，如果你想买Wii送礼的话，可以考虑在近段时间出手，至于Wii会不会以中秋、国庆双假作为主机价格走势的拐点就要等待时间来验证了。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，纯软改）	1260元
Wii主机（韩版，换光驱）	1550元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主+副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，120GB）	2480元
线材	索尼原装HDMI线	120元
总计		2600元
近期推荐购入指数		9

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 前段时间PS3主机因为海关检查力度的增强曾一度出现了价格起伏不定的状况，不过随着近段时间检查力度的削弱，PS3主机的价格也再度稳定了下来，最近半个月的主机售价比起前段时间大概有100元左右的降幅，想必随着货源在进一步得到补充之后，PS3主机的售价还会有所降低，并逐渐恢复到以前的合理价位上，所以想要购买PS3的玩家也不妨多等一周的时间。除此之外，PS3还在近半个月迎来了全面破解，玩家可以通过USB电子狗这款的外设使PS3进入调试模式并加载备份过的游戏程序，这点和PSP-2000的神奇电池破解方式相类似。目前PS3的USB电子狗售价已经被热炒到了1000多元，不过因为源代码的公布，相信不久之后国内就会有大量的仿制品上市，届时这款周边外设的售价也肯定不会太高，所以期待使用破解的玩家可以再多等些日子，而没有主机的玩家也不用担心破解会影响到主机的售价，毕竟从现阶段来说，PS3主机的破解是基于3.41系统进行的，而这也是PS3当前的最新系统版本，考虑到市面上的主机皆可升级到3.41，所以破解暂时对主机的价位不会起到太大影响。综合以上情况考虑的话，两三周内的主机价格最低点算是购买PS3的较好时机。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版，120GB）	2480元
PS3 Slim主机（新版，160GB）	2680元
原装DS3无线振动手柄	340元
原装PLAYSTATION EYE	320元
北通球王2 无线六轴震动版手柄	255元
北通球王2 有线震动版手柄	128元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

硬件短波

揭开潘多拉魔盒，USB电子狗破解PS3使用介绍

年初的市场风向标里曾经提到过"三年之痒"这个法则，说的是无论哪台游戏主机，只要它尚属主流游戏范畴之内，一般皆会在三年之内被成功破解。不过在当时PS3已经算个例外了，可见索尼在防破解上下的苦功。但世界上终究没有完美的系统，PS3在进入到第四个年头之后终被宣告破解。从USB电子狗消息的放出到发售也不过两周之久，而索尼在两周内又很快放出3.42更新修补漏洞。虽然这场魔道之争尚无结果，但作为破解的原理却是不会变的，下面就为大家详细介绍一下。

· PS Jailbreak

这款被称为USB电子狗的破解外设实际叫做"PS Jailbreak"，意为PS越狱，其中越狱指的是脱离官方系统的封闭，以此赋予主机更多的自由。PS Jailbreak的破解原理比较简单，从技术上说它就是将自己模拟成一个6口的USB集线器，并在插入PS3主机后变成主机的"内部硬件"，之后自动按序列启动在连接到PS3被识别后再自动断开，以此来激活激活进入到调试模式。这也意味着PS Jailbreak自身并不存在内存或ROM，也就是说电子狗并不能通过后续升级来应对PS3主机的封杀，惟一可以继续生存的手段就是根据PS3的新系统来改变其自身的硬件设计。可以肯定的是索尼通过主板的改进就能轻而易举地封杀USB电子狗，这点也会和PSP的破解封杀相类似。

市场报价信息更新截至2010年9月4日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

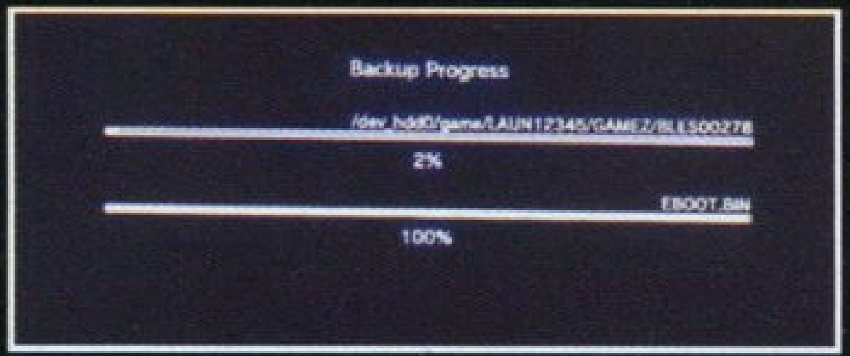
· 破解过程



1. 首先一定要确认PS3的系统为3.41，因为PS Jailbreak只能工作在3.41系统下。把PS Jailbreak插到PS3主机的USB端口上，之后关闭PS3的主机电源，再接通电源并按开仓键。此时如果PS Jailbreak显示绿灯则表示它已正常工作，如果亮起的是红灯则再重复上面的操作。注意一定要按照接通电源开机再按开仓键的顺序进行操作，并且要快速的操作。



2. 当PS Jailbreak开始工作之后，再向PS3插入装有Backup Manager程序的U盘，之后选择"Game"→"Install Package Files"，安装里面的"manager.pkg"。（只有在PS Jailbreak工作后才会有Install Package Files的选项）。



3. 现在在"Game"下会出现安装好的"Backup Manager"，点击进入按○键备份光驱中运行的游戏镜像，备份时你可以选择路径，是外置的U盘还是PS3的内置硬盘，一般推荐备份到PS3的内置硬盘里，速度要比备份到U盘上快3倍左右。以容量为40GB的《战神III》为例，备份到U盘大概需要4小时40分钟，而备份到内置硬盘上只需要90分钟。另外备份后的游戏文件也非玩家熟悉的ISO镜像文件，而是蓝光游戏光碟的整个文件夹结构。此外，如果不想备份可以按×键直接读取光驱中正在运行的游戏。



4. 备份完成后可以在Backup Manager中看到两个游戏文件，一个是光驱中运行的游戏，另一个则是刚才备份好的游戏，现在按×键运行备份好的游戏就能直接开始玩了。需要注意的是运行备份过的游戏需要一张正版游戏光盘作为引导才可以，也就是俗称的引导盘，光驱中没有正版游戏直接选择运行会报错80029519。

· Tips

1. 备份过的游戏可以正常使用在线功能。
2. 备份到硬盘中的游戏无法升级，光驱中的游戏可以正常升级。
3. 直接在硬盘中运行的游戏不能跳过游戏的过长动画。
4. 在硬盘中备份过的游戏可以在任意主机上运行。
5. Backup Manager安装后暂时无法删除，目前主机仍没有自制程序管理软件。
6. 虽然Backup Manager已经被安装到主机之中，但运行前必须使用PS Jailbreak引导。
7. 最新的3.42系统升级已对此破解方式作出对策。

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360主机（日版，A）	1980元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	HDMI线（1.3A）	50元
硬盘	行货120GB套装	400元
风扇	后挂双通道	68元
总计		2498元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 近段时间的X360主机经历了先涨后跌的小变化，不过总体上的售价并没有太大的波动。影响主机价格的主要因素目前还是货源，尤其在海关解禁后，X360相比其他主机得到了更多的补充，所以在价格上才能得到一定的滑落。相比之下，前段时间新版X360的破解信息就没有给市场带来太大的影响了，特别是在第二段破解视频释出的时候，旧版X360的售价还在上涨过程中，假若新版X360的破解程序能够放出，恐怕也就不会有这种矛盾的现象产生了，这也从侧面说明了现在的商家和玩家对破解早已经进入到了"麻木不仁"的境地，在经历了那么多破解风波之后，或许只有等事实摆在眼前，主机的价格才能被真正左右了。不过从主机破解的第二段视频来看，新版X360被破解的可能性还是很大的，因为Team Xecuter小组为了证实破解的真实性特意详细的拍摄了开仓，关机等操作，整个视频没有剪切的痕迹，所以想要买新版主机的玩家不妨再等等，而且这个月港版的X360 Slim 4GB主机套装也已经上市了，目前的售价仅为1699港币，新版主机倘若能在近期被破解，其在国内的售价也不会太高的。

主机及主要周边参考价格	
X360主机（日版，A）	1980元
X360主机（港版，A）	2180元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
翻新120GB硬盘套装（实际80GB）	320元
行货120GB硬盘套装（实际160GB）	400元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
高仿VGA线	40元
原装色差线	180元
高仿色差线	30元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

永动不竭全面供电，时尚智能高性价比－北通"MVP动力堡垒"多用外挂电池上市

专题导购 关注消费热点话题

产品名称： 北通MVP动力堡垒
对应平台： PSPGO／PSP3000／PSP2000／PSP1000系列掌机，NDSI／NDSL／NDS系列掌机，IPHONE／IPOD／MP3／MP4系列数码产品，各类智能手机等产品
产品类别： 多用外挂电池
产品编号： BTP－6387
产品颜色： 光电绿、动力蓝

包含物品	
1个	北通MVP动力堡垒
4根	配套连接线（PSP+USB线，USB+USB线，USB+迷你USB线，转接头+NDSI+NDSL线）
1张	使用说明
1张	保修卡

产品特点：

USB & PSP双供电接口，多用外挂电池，智能省电开关，2600毫安聚合物锂电



产品说明：

1. USB & PSP双供电接口，PSP供电接口结合配套连接线可给PSP类与NDS类掌机充电，USB供电口结合配套连接线可给多种数码产品与智能手机充电，MVP动力堡垒双供电接口可给两个产品同时充电

注：部分数码与手机类产品还需结合各自不同的转接头才可用USB接口供电

2. 智能省电开关，睡眠省电与唤醒供电一键切换模式，保障满电电池放置30天后，仍具备80%以上电量，智能省电

3. 2600毫安聚合物锂电，聚合物离子电池材料，2600毫安足额电量，10–12小时左右（不含主机电池电量时间）持续续航，约等同于2块PSP原电电量

4. 陶瓷亮面工艺，1厘米超薄厚度

5. 专业配套连接线，非PSP玩家无需另购PSP专用电源，使用PSP+USB接口线即可通过外接USB电源给MVP动力堡垒充电

6. 四维安全，"过充、过放、过载、短路"四重保护，保障供电产品与电池的寿命

注：给MVP动力堡垒充电时，指示灯需闪一下再一直亮蓝紫色，使保护电路复位，如没有闪，在保护状态下充电MVP动力堡垒则不会被充满

产品参数：



输入： DC5V／2A
输出： DC5V／0.7A
电池电芯： 聚合物离子锂电
电池电量： 2600毫安
电量保有时间： 放置30天，保持在80%以上
充电时间： PSP电源充电约4～5小时，USB接口充电约6～8小时
使用时间： 约10～12小时（具体见使用说明）

北通MVP系列含义	
Most Valuable Player	最会体验价值的"玩家"
Most Valuable Production	最有使用价值的"产品"

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼，北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表，专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验

北通MVP系列，轻松源于专业

异世纪传说R	NBGI	动作
PS3 Another Century's Episode R		日版
2010年8月19日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

相信目前仍然奋战在异世界的玩家不在少数，伴随着热血的 BGM，义无反顾地打穿 11 周目。好在本作的奖杯与 S 评价完全不挂钩，而且也取消了“熟练度（秘密任务）”这一概念，对系列真饭来说算是一点遗憾吧。不管怎么说，首周 22 万套的销量证明了这个系列的影响力，在《机战》未登陆高清主机前，把本作拿来消遣一下也是个不错的选择。



文 脆薯条 美编 NINA

全奖杯列表及获得方法

从奖杯列表看，本作当然也不可能是个奖杯神作了，好在游戏中的良性 BUG 让白金的难度下降不少。总的来说白金需要 60 个小时左右，有一些奖杯非常繁琐，相信“ラストチェイス”这个奖杯花了玩家们不少时间吧（笑）。

奖杯列表

编号	奖杯	名称	备注
0	白金奖杯	ACE PILOT IS YOU	获得除此之外的全部奖杯后
1	铜杯	THANKS INSTALL	把数据安装到 PS3 的硬盘中
2	铜杯	キングの称号	《OVER MAN（返乡战士）》路线通关，难度随意
3	铜杯	种を持つ者	《机动战士高达 SEED DESTINY》路线通关，难度随意
4	铜杯	人と继ぐ者の间に	《机动战士海盗高达》路线通关，难度随意
5	铜杯	刻の泪	《机动战士 Z 高达》路线通关，难度随意
6	铜杯	チェックメイト	《反逆的鲁鲁修 R2》路线通关，难度随意
7	铜杯	创圣合体	《创圣的大天使》路线通关，难度随意
8	铜杯	特异点	《超时空世纪奥卡斯》路线通关，难度随意
9	铜杯	气になるあいつは军曹	《全金属狂潮》路线通关，难度随意
10	铜杯	摇れない大地	《超时空要塞 ZERO》路线通关，难度随意
11	铜杯	本物の空	《超时空要塞 F》路线通关，难度随意
12	铜杯	必中！闪き！热血！	《超级机器人大战原创世纪》路线通关，难度随意
13	金杯	ルートコンプリート	全部 11 条路线通关后获得，难度随意
14	金杯	エキストラコンプリート	把全部的エキストラミッション（特别任务）打通，难度随意
15	铜杯	ルーキー	选择 EASY 难度打通任意一条路线
16	铜杯	パイロット	选择 NORMAL 难度打通任意一条路线
17	银杯	リーダー	选择 HARD 难度打通任意一条路线
18	金杯	ベテラン	选择 EXTRA HARD 难度打通任意一条路线
19	银杯	ユニットコンプリート	全机体收集完成
20	银杯	パーフェクトウィン	无伤通过一关，难度随意
21	银杯	スタンドアロン	不带僚机出战 10 场，难度随意
22	铜杯	クラッシャー	破坏 2000 个地图建筑（大楼）
23	铜杯	デストロイヤー	1 个任务中击落敌机 1000 架
24	金杯	ラストチェイス	所有能够出战的机体通过“二人の歌姬”这个任务
25	铜杯	スキート	使用左摇杆↑＋○抓住敌机，然后扔出去击落敌人 50 架机体
26	铜杯	ガードマスター	用护盾防御 1000 枚导弹攻击
27	铜杯	インターセプター	使用 500 次机体的自动攻击
28	铜杯	ラウンドアップ	战舰爆炸时累计炸死 300 架机体
29	铜杯	アタッカー	使用“バースト（BOOST）”击落 100 架敌机
30	铜杯	リミットブレイカー	使用“リミットブレイク（LIMIT BREAK）”击落 100 架敌机
31	铜杯	キャッチ&リリース	使用左摇杆↑＋○抓住 50 架敌机
32	铜杯	サムライ	使用△△△累计干掉 1000 架敌机
33	铜杯	トップガン	使用“ファイタータイプ（战机）”形态累计击落 1000 架敌机
34	铜杯	スナイパー	使用带瞄准镜的狙击武器干掉 300 架敌机
35	铜杯	オーバーフリーズ	使用キングゲイナー的“オーバーフリーズ”同时冻住 10 架敌机
36	铜杯	フルバースト	用强袭自由高达的“ハイマット・フルバースト”同时击破 5 架敌机
37	铜杯	ムラマサブラスター	用海盗高 X3（トビア搭乘）的攻击“ロング・ムラマサブラスター”同时击破 5 架敌机
38	铜杯	Z の鼓动	用 Z 高达（カミーユ驾驶）在任务“天空への道”开场 10 分钟后击破ヤザン、ラムサス和ダンケル
39	铜杯	はじけろブリタニア！	用红莲可翔式的武器“辐射波动机构”在“紅の奇袭作战”任务中击破ランスロット・コンクエスター、トリスタン与モルドレッド
40	铜杯	エレメントパワー	用ソーラーアクエリオン、アクエリオンマーズ、アクエリオンルナ中的任意一机击破グラーヴェ・ケルビム
41	铜杯	タンクマニア	オーガス的坦克形态击落 100 架敌机
42	铜杯	ワン・ナイト	任务ワン・ナイト・スタンド中击破最后的 BOSS，并且不能破坏 10 个以上的集装箱
43	铜杯	争いのカドゥン	VF-0A 的机器人形态击落 500 架敌机
44	铜杯	战いの血・役者の血	用 VF-25F 的“突进”攻击（需要升级后才会出现）在ファステスト・デリバリー任务中给テムジン致命一击
45	铜杯	孤高の迷子	塞巴斯塔移动距离总计达到 4000 公里。

要点解说

编号1～14：只要打通全部的11条路线，然后顺便完成特别关卡即可获得这14个奖杯，非常简单。

编号15～18：4个难度分别选择一次通关即可，全改后用一些强力机体即可，EXTRA HARD也没比HARD难多少。

编号19：打通全部的11条路线后，所有隐藏机体自动获得。

编号20：纯技术活，建议在“响く声と兽の声”这个关卡中获得，选择EASY难度，上来的敌人几乎没什么威胁。第一场BOSS战又有兰花帮助，BOSS几颗导弹即可解决，关卡最后的BOSS除了正面会放光线外，其他的攻击可以完全无视。另外玩家实在技术太差的话就去“假初めの树”这个关卡，使用キングゲイナー，僚机带上ν高达和古铁巨人。开始后用古铁巨人的合体技加气槽，ν高达浮游炮支援，之后狂扔手榴弹即可……

编号21：不用刻意去刷，打完7条路线左右时就能自动获得。

编号22：也不用刻意去刷，《超级机器人大战原创世纪》路线中有特别关卡就是专门开古铁撞房子的。

编号23：推荐在特别任务9中完成，敌人的战舰不要击落。

编号24：按照系列慢慢用完所有能够出战的机体即可，这关无法跳过剧情，相当费时。

编号25：推荐在《机动战士海盗高达》路线的第一关中完成。

编号26：使用VF-25在最后几关中拼命防御即可，护罩是要消耗气槽的。

编号27：浮游炮之类的武器都算自动攻击，高达系机体在防御敌人的导弹攻击时会自动开启头部

© 贺东招二・四季童子／ミスリル © 贺东招二・四季童子／阵代高校生徒会 ©SUNRISE・BV・WOWOW© 贺 SUNRISE ／ PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006-2008 CLAMP© 创通・サンライズ © 创通・サンライズ・毎日放送 ©1983 ビックウエスト・TMS©2002 ビックウエスト ©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION©2007 ビックウエスト／マクロスF 制作委员会・MBS

机关炮，这个也算。

编号28：不用刻意去刷，11条路线打完后肯定能够获得。

编号29～30：使用对应的攻击技能即可轻松获得。

编号31：一直使用左摇杆↑+○即可。

编号32：一直使用△△△即可。

编号33：“能够浮空，下面伸出两条脚”的形态，用导弹慢慢干掉1000架敌机即可。

编号34：在《全金属狂潮》路线中的特别关卡获得。

编号35：后期几个关卡中敌人会扎堆出现，而且成群地移动，一次冻住10个完全不是问题。

编号36：去敌人扎堆的地方用一下即可轻松获得。

编号37：在《超级机器人大战原创世纪》路线中的“强行突破”关卡中能够看见5台靠得非常近的敌机（会放导弹的那种），它们不会移动，把上面两架推下来与其他三架形成直线，随后锁定最远的那台攻击即可轻松获得。

编号38：选择EASY难度，多熟悉敌人的位置，等ヤザン、ラムサス和ダンケル出现后各种合体技伺候，注意要让Z高达完成最后一击。

编号39：使用对应的武器即可轻松获得。

编号40：让つぐみ驾驶アクエリオンルナ，使用必杀技轻松秒杀。

编号41：非常简单的一个奖杯。

编号42：算是游戏中比较难的一个奖杯了，选择EASY难度时剧情几段过后会损失一些HP。难就难在BOSS第二次损失HP的时候，此时它会跳起来攻击玩家，看准时机立刻攻击空中的BOSS，要是打不中就直接重来，打中了立马解决BOSS，同时解锁奖杯。

编号43：同样是非常简单的一个奖杯，不过VF-0A的机器人形态无法冲刺，所以先飞到空中，然后变化形态，慢慢击落敌机。

编号44：算准HP的剩余量，然后给BOSS最后一击即可。

编号45：选择僚机时一直带着塞巴斯塔，这样反复几周目后即可获得。





部分机体实用心得汇总

都说这个系列没有弱系机体，不过本作的平衡性实在是太差……某些机体被相较前作被大幅弱化，着实让人心寒呀！

古铁巨人

不改造的古铁其实就是一块废铁，紧急回避慢，装甲也不是很厚，关键的气槽蓄起来太费力，一开始的5连装机枪真不是人能用好的。改造后的古铁巨人马上发挥出了近战的实力，机体实用度大增。7段紧急回避几乎能躲过所有的攻击了，关键的气槽蓄起来也非常快速，面对普通杂鱼一下左摇杆↑+△即可蓄满3格气，之后的指向性地雷就可以发挥出巨大的威力了。扩散型的指向性地雷最适合对付敌人的舰船，靠近后放一下几乎一艘船就沉了。在EXTRA HARD的难度下，古铁巨人的装甲也是非常耐打的，相比ν高达真的是要耐打许多。此机体惟一的悲剧就是无法防御，面对大量导弹飞过来的时候只能靠冲刺甩掉，总体给人的感觉就是在左摇杆↑+△后，什么大招都能跟得上。

Z高达三号机

这台机体是第6周时的隐藏机体，如果买游戏有带特典的话，就能在6周目前用到它了。此台机体相比Z高达最大的优势就是连发的光束枪（不过仍需手动），不仅射速高了一大截，而且威力也是令人咋舌。对于高级一点的杂鱼也是两、三枪就能搞定的，所以根本不用担心气力槽的问题。二档武器中的蓄力米加粒子炮更是宛如“大杀器”般的存在，用“变态”两个字形容一点都不过分。蓄力达到满级后不仅时间长，而且可以自由控制方向，在看见大批杂鱼同时出现时，一发打完后所积攒的气槽几乎能够完全回复消耗掉的5格气槽，不过惟一的缺点就是开枪时机体处于无法移动的状态，这个武器简直就是BOSS的噩梦。另外Z高达三号机的HP也非常优秀，改造完毕后足足有15400，绝对是中期的一个强力机体。

Hi-ν高达

Hi-ν高达可以说是一部万能机体，相比ν高达真的是要好用太多太多。连发的光束枪威力与Z高达的三号机在同一等级，所以根本不用担心气力的问题。正因为解决了气力问题，所以Hi-ν高达的浮游炮更是一种秒杀BOSS与杂兵的利器，威力大不说，还能切换成I立场。不过需要注意I立场一旦接触到地面会自动解除，受到敌人光束武器攻击时也会自动解除，持续时间是30秒。Hi-ν高达的格斗攻击招式非常丰富，这里推荐开着I立场与敌人近战，左摇杆↑↓△+↑△的突刺攻击非常实用，气槽增加也非常快速。无论是当僚机还是自己驾驶，Hi-ν高达绝对对得起“最强”二字。

强袭自由高达

拥有极高人气的强袭自由高达性能非常强大，普通光束枪威力不俗并且射速也不低，对付杂兵的时候十分好用，配合十分强力的左摇杆↑△格斗在杂兵战中可谓游刃有余。面对单体BOSS或者战舰时，强袭自由的胸部光束炮和龙骑兵都是很强力的单体攻击兵器。作为SEED系机体专用的SEED技能效果也不错，不但会增加同时锁定多人的新技能，而且自己的防御力也会大大的提高。其实这里不得不说的是，虽然强袭自由由玩家控制的时候实力不错，但是本机最大的优势是其合体技，而这合体技只有在强袭自由当僚机的时候才能发动。合体技的效果是在友机身上护卫一圈龙骑兵并且连续攻击，不仅攻击力超群持续时间也极长，可谓是最强的辅助武器了，如果自己驾驶一个强力的格斗机时，配合上强袭自由的辅助那简直是如虎添翼啊。

塞巴斯塔

自身能力极高的机体，凭借超高的格斗性能和机动性可以让此机在杂兵战中拥有绝对的优势，不过初始状态下武器过少，需要尽快升级安藤正树以增加新的招式。塞巴斯塔的各个必杀技都十分强力，而且是少有的有华丽演出画面并且不会被敌人伤害和打断的技能。格斗机的气力槽本来涨得就快，塞巴斯塔又有一招群秒杂兵的サイフラッシュ，所以对气槽完全不用担心，尽情释放コスモノヴァ这种强力技能吧。说了本机的优点就不得不说本机的缺点，塞巴斯塔的缺点可以说非常致命，那就是没有射击武器，惟一算得上射击武器的ハイファミリア不但威力巨小而且在使用特技后还不能使用，本作格斗对大型BOSS基本不好使，所以一个射击绝对弱的机体在面对高难度下的BOSS的时候真的很被动，如果要用塞巴斯塔，那么僚机请一定要带上强袭自由。





本期继续为大家带来剩余 8 位武将的技能分析，至此，《战国 BASARA 3》的研究也就暂时告一段落了。但对于本作来说，还存在着许多值得挖掘的地方，这两期的研究只能算是抛砖引玉，大家有更好的打法技巧也可致信到编辑部的信箱中分享。

文 火花の祭－XII 编 八重樱 美编 NINA

战国BASARA 3	Capcom	动作
多机种	战国BASARA 3	日版
	2010年7月29日　1～2人	PS3：6990日元／Wii：5990日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上



角色技能分析 戦国BASARA 3

研究中心 RESEARCH CENTER

毛利元就

毛利元就不辱其诡计智将的称号，打法与其他角色的思路都不太相同。他本身的攻击手段不多，通常技也显得比较弱势，但有着相当多的战术性固有技，运用得好可以让敌人毫无还手之力，只有挨打的份儿。毛利的 8 段通常技很普通，收招后的硬直可用跳跃来取消。长按□键可以让圆刃在正前方急速旋转造成伤害。由于毛利的范围技很少，所以在清理杂兵时会比较痛苦，通常还是使用普通攻击循环，究极模式下可配合固有技命じ手「射」和诱い手「幻」来牵制敌人。对敌武将则需要根据战况来使用不同的技能组合。例如可以用诱い手「幻」迷惑对手，再使用命じ手「射」攻击，遇到危险时及时发动诱い手「幻」逃走，等等。值得一提的是，他的挑衅时间是全角色中最短的，可以利用挑衅加 BASARA 槽，装备上骂詈杂言の书可提升增加量，多使用 BASARA 技的战术也相当有杀伤力的。

【固有技】

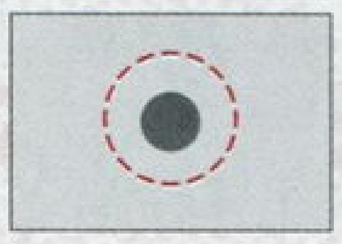
●返し手 「转」

操作：方向＋△

习得等级：初期

圆刃小跳跃向正前方强攻，伤害大，带有吹飞效果。

攻击范围



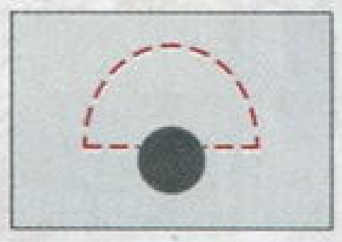
●命じ手 「射」

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	15	LV3	35

召唤技。召唤四名弓箭手在一定时间内持续进行攻击。长按△键发动，则在画面上出现一个准星，可以手动控制弓射手的精确射击目标，控制准星时角色不能移动。弓箭手受到毛利元就的攻击会立即死亡。

攻击范围





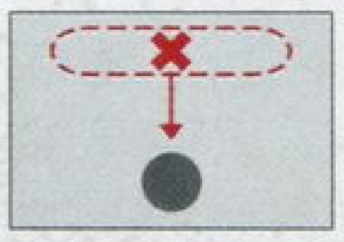
●弾き手 「壁」

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	25	LV3	45

设置一个圆形壁障，发动过程中带有刚体效果。任何接触到壁障的敌人都会受到持续伤害，LV2 后可设置两个壁障，在壁障形成之后，角色可以通过打击手段来控制壁障移动，被夹在两个壁障中间的敌人会受到反弹攻击，即便是本多忠胜和立花宗茂在本招面前也毫无还手之力。两张壁障的间隔距离可通过发动返し手「转」来拉开。如果长按 R1 发动，则会在形成壁障前发生高速旋转并对一定范围内的目标造成伤害，技能 MAX 之后旋转会附带有吸引效果。

攻击范围



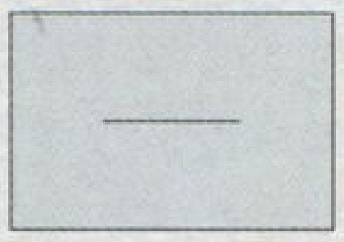
●诱い手 「幻」

操作：L1＋△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

制造一个角色自身的幻象来吸引敌人注意力并攻击幻象，一次只能最多设置一个。幻象存在一定时间之后自爆，并在一定范围内造成伤害。角色也可以通过自己对幻象的攻击或是挑衅触发幻象的自爆，是毛利最重要的攻击技能。

攻击范围



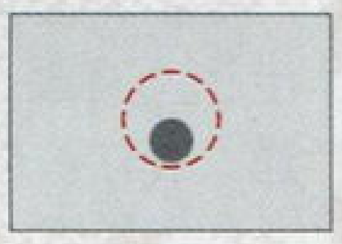
【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●封じ手 「怀」

习得等级	LV1	20	LV2	40	LV3	—

发动一次束缚攻击，被命中的敌人会被绿色的光环圈住，并为角色所使用。在圈住的状态下，他们会跟随在角色左右，并在角色进行攻击动作时也各自进行对敌的攻击，持续一段时间后自动爆炸。此技能只对一般杂兵有效，骑马兵和敌武将是不能成为属下的。毛利一次最多可同时圈住四名敌人，另外在操纵期间若发动 BASARA 技或是挑衅的话，被操纵的杂兵会向前方跑去并爆炸。

攻击范围



●终の手 「照」

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

利用圆刃引发太阳光的照射攻击，发动时间略长。发动之后，在正前方地面出现照射范围并直线前进一段距离，命中敌人将造成持续性的大伤害。长按 R2 发动，可以手动控制照射地点。此奥义可以配合弾き手「壁」来更改攻击轨迹。

攻击范围

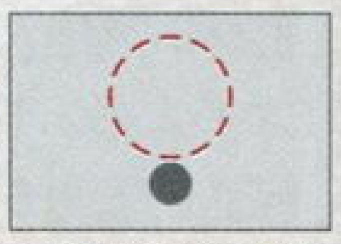


●禁じ手 「缚」

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

制造一个巨大的光环来圈住敌兵，并在一定时间内慢慢缩小，触碰到光环的敌兵将受到持续性伤害。长按 R2 发动，可以增大光环的范围和威力。此技能可以连续发动制造多个光环。另外，还可以和弹き手「壁」配合，当光环范围内有壁障存在，会自动扩大一次，最多可以扩大三次，能延长光环的存在时间。

攻击范围



©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

风魔小太郎

风魔在本作中可谓风光无限，招式的设定和操作起来行云流水的手感，使其成为本作中最受欢迎的角色之一。作为忍者，风魔用忍者刀作武器，通常技的 8 段起手式奇快无比，但收招 POSE 慢得让人汗颜。通常技蓄力一段攻击命中之后，能令对手浮空并在空中追击。极为实用的固有技固有奥义大多带有浮空效果，和可以融入通常技之中，让风魔成为一个一出手就在对方死之前不停的角色。风魔的另一个特色在跳跃键上，连按两次，可以让风魔在空中飞行一段距离。推荐活用这一技能的方式为通常攻击将敌人挑空后使用固有技或固有奥义，再接滑翔，紧接着再接空中通常攻击。因为风魔的固有技和固有奥义都具有吸引敌人的风属性效果，将敌人挑空后在空中长按□键还能实现特殊攻击，所以请尽可能地采用空中作战战术，可以令战斗轻松不少。

【固有技】

●疾

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围

双刃合流往正前方突进技，威力极大。此技可以用冲刺来取消，取消后可立即再次发动。熟练之后可以瞬间击破据点阵大将。

●跳

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	25	LV3	—

攻击范围

往上旋转使目标浮空的腿技，浮空效果极大。长按发动的话在浮空命中之后会有一个空中的投技出现。此技还有一个派生，就是空中长按，在扣压攻击地面命中目标后，会在地面顺势发动一个 360 度范围的旋风腿技，有点类似于幸村的红莲脚。在空中轻按△，为角色往地面进行强力的踏技，判定大。

●散

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围

连击技。化身为无数小手里剑对范围内的目标进行持续攻击。招式结束后角色呈浮空状态。

●反

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围

——

防御或受伤时均可发动的反弹技，发动之后受到攻击则立即进行 14 段目的疾速反击，过程中无敌，但攻击力偏低，且结束后角色呈浮空状态，会令角色处于一个相当危险的状态下，没有万全对策的话不太推荐使用。

【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●封

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

攻击范围

在地面形成九字真言的封印，在封印范围内的目标被连续攻击并浮空。长按 R2 发动，角色会在目标浮空之后瞬移到相应位置的空中。可以空中发动。

●旋

习得等级	LV1	35	LV2	—	LV3	—

攻击范围

释放出巨大的手里剑往正前方投掷，带有强力吸引效果，对被吸引的目标造成连续大伤害。招式结束后角色呈浮空状态。可以空中发动。

●坠

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

攻击范围

发动忍者的著名投技饭纲，既可以在空中发动，亦可以用在固有技“跳”的后面，能大幅增加命中率。

本多忠胜

被设定为高达一般的角色，也是皮最厚实的一个角色。以通常技 8 段为主要攻击手段。8 段目招招都有相当强劲的攻击力，范围也极大。缺点是通常技的操作性不是太好，因为角色会不停地移动而且移动范围很大，所以想单独用通常技固定击打一个目标比较难操作。学会飞行形态后作战将变得非常便利，此时应配合装备上黄金の飞蝗提高空中攻击力。对阵大将和 BOSS 战时可使用重机形态，不但能破防，而且攻击力和攻击范围都很大。

【固有技】

●援护形态

操作：△

习得等级：初期

攻击范围

——

放出背包上的浮游炮，在有目标的情况下自动进行援护攻击。此技能不会影响到本多的其他操作，但浮游炮的发挥不太稳定，推荐按挑衅键来控制攻击频率。

●雷击形态

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围

用武器引发雷电进行范围攻击，攻击范围和威力都相当不错，惟一的缺点是蓄力时间较长。

●突进形态

操作：方向＋△

习得等级：初期

攻击范围

正前方大范围的横扫攻击，带破防效果。长按△在横扫之后会把武器集中前方旋转蓄力，手动进行瞄准后突进攻击。和其他形态同时使用时效果会发生改变：

●**援护形态**：攻击范围增大。

●**飞行形态**：大幅增加突进距离。

●**重击形态**：正前方强力炮击。

●**电磁形态**：在枪的周围展开磁场，并追加雷属性伤害。

●炮击形态

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围

——

进入炮击状态，按□键进行炮击，再次按 R1 恢复状态。发动中不能移动，但可控制角度和距离。配合使用雷属性武器时，炮击也会附带属性伤害效果。在电磁形态下，射出的炮弹将会变成等离子弹，威力也随之上升。而在飞行状态下使用的话能够一边移动一边攻击，战斗会因此简单不少。

【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●重机形态

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

攻击范围

——

从背包中放出配件加强武器，进入重机状态，一段时间之后自动恢复。在重机形态中不可防御，只能缓慢移动，但攻击力大幅提升，附带刚体效果。保险起见，可配合发动援护形态。启动重机形态后，三种操作攻击方式都会有所改变：□键连打为四段目刺击；R1 为 360 度的大范围攻击；方向＋△为正前方蓄力攻击。

●飞行形态

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

攻击范围

——

展开背包之后，按跳跃键就可以进入飞行模式。在飞行模式下，按□键是对地面目标进行攻击，R1 可以在空中进行炮击，方向＋△可以从空中向地面突进攻击。本多在飞行过程中几乎不太可能会被攻击到，是相当实用的一项技能。缺点是会缓慢下降高度，按住跳跃键就可以再度提升。

●电磁形态

习得等级	LV1	40	LV2	—	LV3	—

攻击范围

角色背部发动电磁球，在全身罩上一个电磁场，对周围的目标产生连续性伤害。且在电磁状态下，炮击也变成电磁炮。发动中角色的体力会缓缓减少。

前田庆次

前田是游戏中技能最丰富、最花俏的角色，招式判定大，固有技恋のかけひき可以看作是一个特殊技能的发动技。配合通常技、其他固有技甚至是BASARA技和固有奥义都会有特殊的技能。前田的通常技八段目速度一般，但攻击范围很广，是主要的攻击手段。因前田的通常技过于丰富，所以这个角色详细的招式配合请看下面的特殊说明。

【固有技】

●恋のかけひき

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围：——

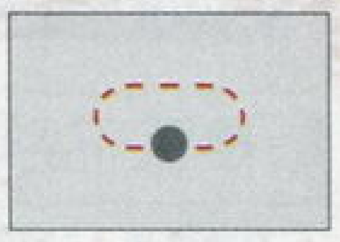
庆次所有华丽和花俏招式的源技，可以看成是一个特殊技能，下文会详述。

●恋つづり

操作：△

习得等级	LV1	10	LV2	15	LV3	35

攻击范围



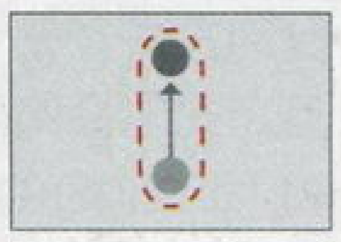
连击技。双手舞动超刀在左右两侧形成两个极速旋转的风车来进行大范围攻击。发动之后连按□键持续攻击并提升速度。（恋のかけひき 派生技可）

●押しの一手

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围



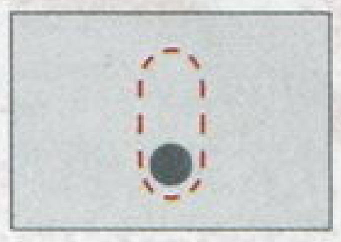
正前方的广范围横扫突进技，威力巨大。长按R1追加角色的浮空上升攻击状态。（恋のかけひき 派生技可）

●一目惚れ

操作：L1＋△

习得等级	LV1	15	LV2	—	LV3	—

攻击范围



发动巨大的超刀对正前方地面进行强力扣击。当扣击命中敌人之后，连按□键可以追加超刀的扣击次数。（恋のかけひき 派生技可）

【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●梦心地

习得等级	LV1	20	LV2	40	LV3	60

攻击范围：——

回复系奥义。发动之后角色会躺地上休息，连按□可以恢复HP。长按R2发动，恢复的HP量增加。发动中再次按下R2则是取消发动状态，取消起身时带有小范围的弱攻击判定。（恋のかけひき 派生技可）

●恋文送り

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

攻击范围：——

召唤系奥义。召唤庆次的小猴伙伴梦吉，发动之后一段时间后，梦吉会给庆次随机带来四种东西里面的一种，效果分别如下："おにぎり"，增加体力的饭团；"小判箱"增加金钱；"钝足ひょうたん"，行动迟缓；"爆弹"一定时间后爆炸。（恋のかけひき 派生技可）

●惚めく一代

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

攻击范围：——

返技系奥义。发动之后角色成醉酒状态且不能奔跑，只能行走。在被攻击时，按□或者△可以弹返攻击，威力惊人。每成功弹返一次攻击，奥义状态则延长5秒。发动中再次按R2取消奥义状态。

【恋のかけひき 固有技说明】

恋のかけひき是一个非常特殊的技能，前田也因为有着这个技能而对得起"绚丽豪壮"的名号，让他成为所有角色中派生技最丰富、最好玩的角色。此技能在不同的情况下发动都会有不同的效果。在连续使用恋のかけひき时会有一个特殊发动时机，特征是前田身上闪现樱花图案。下面列出所有状态下发动此技能的效果。发动效果下文分为固定发动和目押发动两种，请玩家注意使用方式。

固定发动（不需要闪现樱花瓣就可以发动，破折号前面是发动前的动作）

1.站立状态——正前方吆喝，带有小范围攻击判定。

2.通常技1段或5段——正前方投掷旋转武器造成连续伤害。

3.通常技2段——正前方跳翻踢腿，带下扣效果。

4.通常技3段或6段——正前方跳跃二段目飞腿，带吹飞效果。

5.通常技4段或7段——挥舞武器向前冲。

6.通常技8段——正前方从空中投掷武器。

7.恋つづり——正前方横扫大范围攻击，发动后连按□键可以继续追加空中的六段目追击。

8.押しの一手——正前方跳翻踢腿，时机不正确为失重跌倒搞笑动作，也有攻击力。

9.一目惚れ——将超刀插在地上，角色擦汗休息。随后超刀自动倒在地上，超刀倒地过程带有攻击判定。

10.梦心地——角色以旋子踢腿的动作起身，周边小范围360度有攻击判定。

11.恋文送り发动后，猴子梦吉送来东西时——摇头，让猴子把东西再送回去。

12.BASARA技发动中——中断BASARA技，用超刀打出强力的铁山靠动作攻击。

13.在战斗中死亡时——复活一次。（一关仅限一次）

目押发动（角色身上闪现樱花瓣时发动技能）

目押出现在发动过一次恋のかけひき之后，一但角色身上闪现樱花瓣了，就可以发动。注意不能连按，必须一下一下按，不然就会中断。以下是连续发动恋のかけひき时动作的出现顺序，在第7招中成功取消就会回到第1招，如此循环。

1.正前方吆喝，带有小范围攻击判定。
2.打喷嚏，极小攻击判定。
3.正前方投掷旋转武器造成连续伤害。
4.正前方跳翻踢腿，带下扣效果。
5.正前方武器旋转扫攻，带吹飞效果。
6.正前方跳跃二段目飞腿，带浮空效果。
7.正前方从空中投掷武器。



长曾我部元亲

使用巨大渔叉碇枪的角色，通常技的范围极广，但通常技的第1段总让人感觉太慢而且范围小判定也不大，所以此角色的通常技使用率并不高，使用最多的应该是固有技来起手。对付杂鱼时可直接使用三霸鬼或是用一触将远处敌人拉近后再用三霸鬼，也可等敌人聚集到一起后用固有奥义击零。准确掌握击零的时机的话破阵大将也是弹指一挥间的事。

【固有技及派生技】

●三霸鬼

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围

可连续发动，是使用率最高的固有技。武器附火属性进行二段目的强力扣击，此技带有破防效果。

●一触

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	15	LV3	25

攻击范围

利用武器把远处的敌人牵引到面前。长按△键发动会在牵引之后进行三段目的强力攻击。连打△键则会在牵引之后发动6段目的攻击。注意，这个攻击虽然看上去范围很广，但只对被牵引的目标造成伤害，另外对装甲目标不能牵引。

●四缚

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	30	LV3	40

攻击范围

相当实用的技能，发动后会对正前方的单个敌人用一张网罩住并吊起，让目标失去行动能力，并在一定时间内对其进行各种攻击。长按R1则会在网住目标之后自动进行三段目强力攻击，第三段攻击之后网立即消失。但此技能对老虎、阵大将、大谷吉继和本多忠胜无效。

●十飞

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围

元亲踩着武器向前滑行一小段距离，并对范围内的所有敌人构成浮空打击。此技能能在空中连续发动两次，亦可在落地的瞬间继续发动，属于元亲比较无赖的招式。



【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●六限

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

攻击范围

连击奥义。发动之后对正前方大范围目标进行攻击，连按□键可以持续进行攻击，攻击结束的片刻可接一触。

●击零

习得等级	LV1	35	LV2	—	LV3	—

攻击范围

威力巨大的奥义。发动之后角色把武器附上火属性在头顶上旋转，并对正前方进行投掷造成极大伤害。长按R2发动，则会让武器持续在头顶上旋转，并对范围内的目标造成伤害。旋转过程中，角色可缓慢移动，身上闪光时威力达到最大，释放按键之后再进行投掷攻击。

●弩九

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

攻击范围

移动滑板技能，发动之后角色把武器作为滑板来进行滑行移动，速度很快，滑行中按□键可以进行小跳跃攻击，×键为跳跃攻击，武器上的火炎带有伤害效果。

岛津义弘

力量型的角色之一，双手持巨剑对敌人进行毁灭性的打击，附带雷属性，且拥有一击必杀的能力。此角色和黑田一样，速度并不快，初上手使用会觉得比较别扭，但其招式的威力以及出色的性能都让其成为相当强悍的角色之一，特别是对单一敌人时更能发挥出奇效。岛津普通技有个最大的特点就是可蓄力移动，按下□不释放时，角色会举起武器并缓慢移动，释放按键即进行攻击。他的8段通常技只有在第1段命中目标的前提下才会发动，不命中目标只有1段，因此可以装备上黄金の鉾来提升1段目的攻击力。由于8段通常攻击结束后会有一个较长的硬直，所以推荐在7段目时使用冲刺来取消连击，或者也可以在8段目结束后连一个示现流 瞬激来保持连击数。对杂兵时可使用攻击范围广的示现流 浮舟，对阵大将和敌武将时仍以通常攻击为主，可配合使用示现流 鬼迅。

【固有技】

●示现流 击昌

操作：△

习得等级：初期

攻击范围

跳起空中回转并扣地的强力攻击，威力大，可用来针对阵大将。



●示现流 瞬激

操作：方向＋△

习得等级：初期

攻击范围

向指定方向瞬间跃出，并以武器砸向地面。有派生技，在发动之后连按□键，可以继续发动三段目的示现流 浮舟，攻击范围广。瞬激和浮舟的1、2段目都可用固有技或固有奥义来取消，技能收招可以用冲刺来取消。

●示现流 喝破

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围

对正前方大范围进行吆喝，带有恐吓效果和破甲效果，可以吼一下就击破敌兵的盾。近距离的目标有轻微伤害。

●示现流 连狱

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围

对正前方进行三段目的强力扣击，可以接在浮舟或BASARA技后使用。发动之后连按□键，可以追加最多8段目攻击。

【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●示现流 天雷

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

攻击范围

发动之后角色附加强力雷属性效果，攻击范围增加，同时落雷会对周围产生攻击判定。持续效果大约为20秒。

●示现流 鬼迅

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

攻击范围

向正前方发动威力巨大的刀气流，可蓄力增加威力。遇到障碍物的话气流则会消失。

●示现流 断岩

习得等级	LV1	40	LV2	—	LV3	—

攻击范围

一刀必杀技能。发动时带有刚体效果，并对周围敌兵造成恐吓。本技能是岛津爷爷的最强奥义，被命中的目标几乎是即可灰飞烟灭，除极少数究极模式下的角色外无一能幸免。但此时受到的伤害值也会增加，当累计到一定量后技能就会被中断，因此可装备上金の老龟、清正の虎皮来提升自身防御力。

阿市

形象改变较大的一个角色，一直处于被魔物控制的状态下，于其说是操作阿市，还不如说是操作那些看不见的魔物。阿市的通常技 8 段略慢，5 至 8 段的范围很广，但收招慢。好在阿市的固有技绝对称得上无赖，不但威力高范围广，而且可以同时发动多种固有技，如果不追求华丽系打法的话，光是刻め苦の疵这一招就足以屈死大部分 BOSS。也可以将敌将逼入墙角后长按 R1 发动掴め虚の月将其打至浮空，用空中通常攻击追加伤害后，发动刻め苦の疵令其继续保持浮空状态，再长按 R1，以这个顺序来循环进攻的话，除本多忠胜和织田信长外没人能逃脱得了。此外还可以利用 LV2 碎け悲の梦攻击时的空隙时间挑衅来增长 BASARA 槽。装具推荐使用黄金の三樱来提升暗属性伤害。

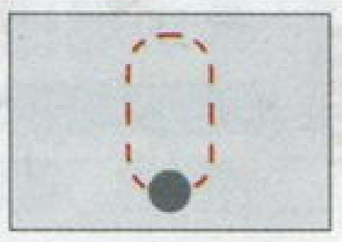
【固有技及派生技】

●裁け背の罪

操作：方向＋△

习得等级：初期

攻击范围



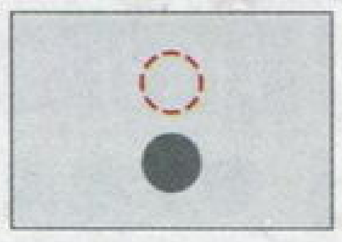
从地面伸出魔爪对移动方向进行抓击，有多段连续判定伤害。可以移动中随意发动，不需要停止移动，也没有任何硬直。

●碎け悲の梦

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	25	LV3	50

攻击范围



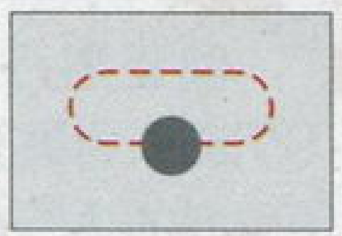
在角色正前方一定距离的地面伸出魔爪抓住目标并扔向角色面前。长按△发动，则在抓住目标之后，魔爪对目标进行地面的敲击，最多可连敲 12 下，随后再扔向角色。空中发动是在角色脚下伸出魔爪把角色疾速拉向地面，并在地面造成 360 度小范围的冲击波。

●掴め虚の月

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	25	LV3	45

攻击范围



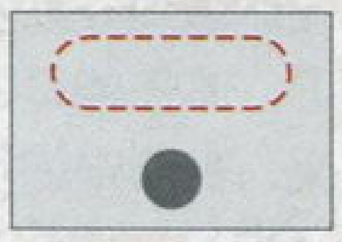
角色背部释放出多个魔爪攻击正前方近距离目标，长按 R1 则在攻击时突进，并让角色浮空。伤害输出高，可用来压制阵大将。

●刻め苦の疵

操作：L1+△

习得等级	LV1	15	LV2	—	LV3	—

攻击范围



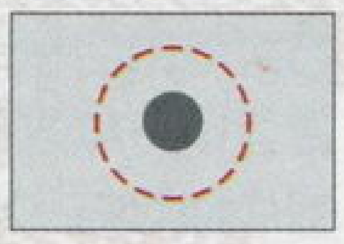
对付单体 BOSS 最好用的技能，发动之后，在角色正前方一定距离左右各伸出魔爪，夹击范围内的所有目标并造成连续性伤害，判定极大，并在结束时让目标浮空。此技能可以连续使用，一但目标被第一次抓住，之后在连续发动的时候便很难再逃脱。本技能控制好可以一招屈死任何 BOSS。

【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●踊れ尸の腕

习得等级	LV1	20	LV2	35	LV3	55

攻击范围

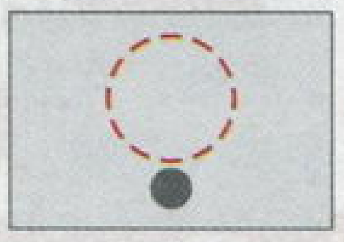


发动后从地面伸出无数魔爪对范围的目标进行捕抓，攻击判定极大。长按 R2 发动，则在捕抓之后吸收目标的 HP 为角色补充。最多同时捕抓五名目标。

●覗け音の海

习得等级	LV1	30	LV2	45	LV3	55

攻击范围

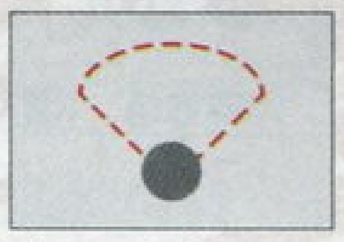


开启根之国，对大范围内的目标有吸引效果，触碰根之国的暗洞便受到连续性大伤害。发动后，角色可随意配合其他固有技攻击被吸引的目标，一段时间后暗洞自动消失。

●响け无の歌

习得等级	LV1	40	LV2	50	LV3	60

攻击范围



在角色的周围释放出多个小型暗洞，召唤出魔爪随意攻击屏幕内的敌兵，结束时还会在阿市面前形成两道暗黑射线，并对范围内的敌人构成伤害。在发动中再次按 R2，则会直接取消掉魔爪状态，改为暗黑射线照射攻击。魔爪的攻击是随意进行的，不过攻击范围广，持续效果长，适合清理杂兵。

织田信长

本作的最终 BOSS，作为可使用的角色来说，简直算得上是开了金手指。其通常技就显得尤其霸道凶狠，一刀一枪的武器更是令其固有技都威力强劲。织田信长的固有技睡觉スル六魔有点类似于伊达政宗的六爪流，可切换六魔状态和普通状态。普通状态下长按□键为霰弹枪攻击，六魔状态下通常技则会变成二段攻击，远雷遥和九天遥两项固有技也会发生改变。织田并无明显弱招，所以攻击组合也是多种多样，基本是以先进入六魔状态，再对敌将展开攻击为基础。他的远程伤害巨大，敌人很难近身，再加之暗属性效果可吸血，因此装具推荐使用愚か者の法和黄金の古龙。

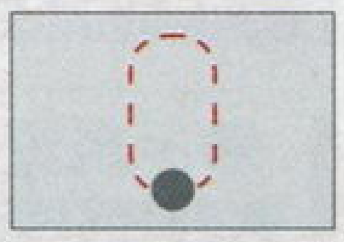
【固有技】

●远雷遥（拜颜ノ许シ）

操作：方向＋△

习得等级：初期

攻击范围



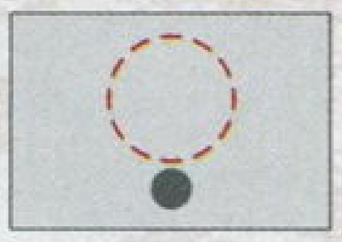
普通状态时为前方枪械射击，可边移动边连射，长按可蓄力。此技能在角色跳起后能发动两次，建议在 3 次通常技之后发动以形成空中连击，下扣落地时还可蓄力追加枪械攻击。六魔状态下该固有技变成拜颜ノ许シ，为向正前方释放红色妖气，命中对象的身后会出现第六天魔王（相当于是织田的分身），给予敌人威力极大的斩击并带有吹飞效果，会将敌将吹飞至织田面前。

●九天遥（流转ノ足掻キ）

操作：△

习得等级：初期

攻击范围



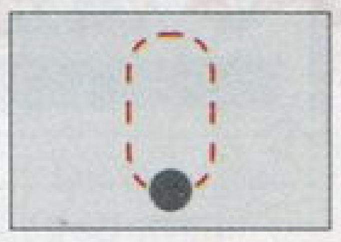
普通状态时是强力 2 段枪械攻击，第 1 段令目标浮空，第 2 段对浮空目标追加空中打击，可通过跳跃来取消。六魔状态变为流转ノ足掻キ，是反时针方向 360 度范围内的回旋刀攻击，长按△键可派生出六魔斩击，2 段目攻击威力奇高。

●疾走スル狂喜

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围



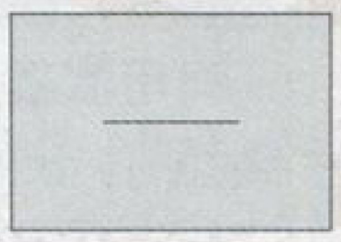
普通状态是突进回旋冲击后机枪射击，长按为浮空追加攻击。六魔状态时，突进回旋冲击后接六魔斩击。长按 R1 的话追击时会将敌人打至浮空。此技威力相当惊人，回旋冲击突进时可对目标造成多次大伤害。

●睡覚スル六魔

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围



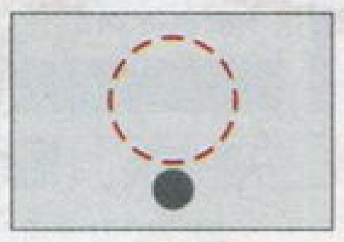
在普通状态和六魔状态之间切换，切换发动时带有范围伤害判定。

【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●厄灾ノ棘

习得等级	LV1	20	LV2	35	LV3	45

攻击范围

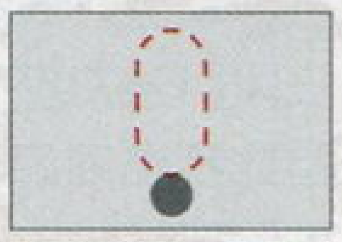


在地面释放棘刺，造成大范围内的目标伤害并可令目标的行动一时停止。长按发动增加棘刺堆的数量和威力。

●恸哭スル魂

习得等级	LV1	25	LV2	—	LV3	—

攻击范围

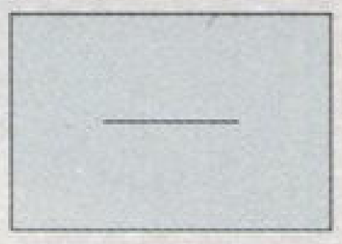


聚集瘴气并向前方释放，有吸血效果。长按发动可以略微控制释放的方向。这个奥义有个最大的特点是会随着体力的减少而增长射程增加威力，最大威力时即便是究极模式下的阵大将也可一击毙命。结合这一特色，可以装备上背水の布阵、黄金の蟷螂和愚か者の法来获取高经验值，同时尽快消灭敌人。不过该状态下很容易被敌武将一击必杀，相当考验玩家的操作。

●破灭ノ焦土

习得等级	LV1	30	LV2	40	LV3	50

攻击范围



释放第六天魔王形态。发动后体力逐渐减少且角色只能行走、不可防御、不可跳跃、不可回避。通常技为 2 段目的六魔斩击，△键为魔王的射击，射击的三个火球持续存在一段时间。R1 键是将第六天魔王的刀刺向地面，并由近及远形成 4 支火柱，威力逐级递增。

秘密花园

胜负师：对于一般的玩家来说，看到美图可能会惊叹，看到趣图也许会开怀大笑，但是否会将其收藏则看个人习惯，至于收藏者中会将图片归类整理的有心人那就更少了。前不久，热心读者copyl向我们提供了上百张图片，说这是他在自己收藏的图片中精选出的一部分，希望我们能够用上。秘密花园常有“大家的秘密花园”主题，由编辑们各自提供自己的收藏，其实读者为什么不能从欣赏者转变为参与者呢？从现在开始，美图爱好者可向我们提供比较罕见的图片（注意内容尺度，最好能够配以感想或说明），秘密花园栏目也会不定期地推出“读者的花园”，愿分享精神发扬光大。

本期主题：读者的花园 ·BASARA版



型男三成的不良少年发型拥有相对极端的评价，认为太丑的也不占少数。不过这幅同人作品中处理得就还不错。



BASARA女性角色大集合，不过这里头有四个角色在3代中无法使用，实在让人忧伤。DLC快点来吧！



爱飞行，不爱说话，爱拔刀相助，不爱花痴纠缠，天空是我的家，白云与我为伍。是的，我就是这样的男子，像雾像雨又像风……



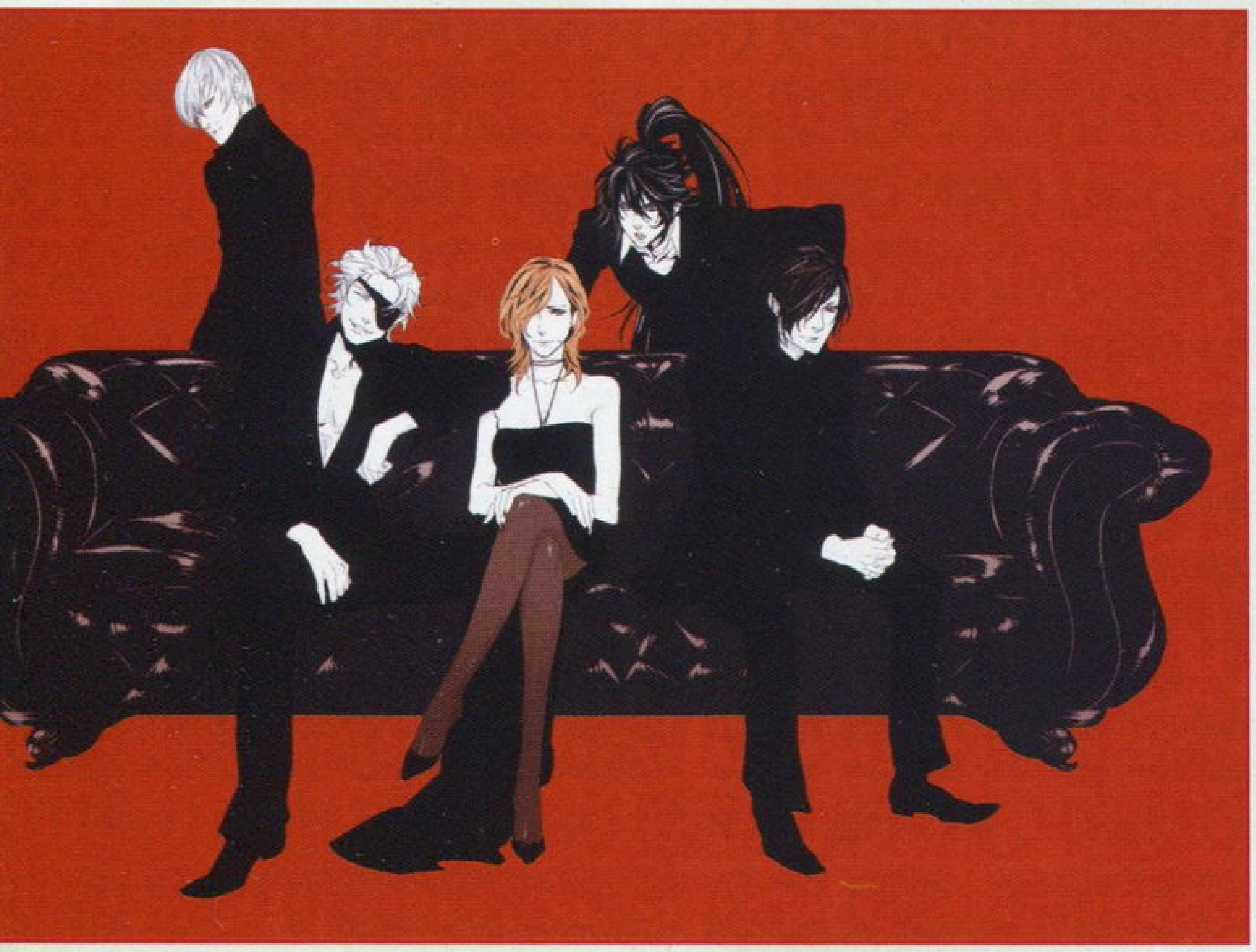
怨妇阿市在三代中形象大变，仅从武器招式来看，完全是另外一个角色，不过能登麻美子的配音还是那么销魂。



三代新角色鹤姬的少女漫画版。花痴鹤姬在新作中以搞笑为己任，一些卖萌的设定显得十分滑稽。



能把奥州笔头与流行天王混搭在一起，作者的创意与娱乐精神都值得鼓掌。



社团风格的BASARA，孙市大姐大坐中央，旁边有四大金刚护法，尽显极道风采。



东军与西军，两大暴走族“基情”碰撞，在2010为广大玩家献上了一台精彩的割草舞台剧。

我们的新学期



努力学习、拼命玩！

特别企划 SPECIAL FEATURE

两个月的暑假眨眼间擦身而过，九月金秋我们又将投入新学期的战斗。如果不想虚度光阴，就必须做有准备的人，开学之际，让我们一起畅谈新学期的计划，小编会根据大家的计划给出相应建议与指南，同时我们也欢迎各位读者来信与小编们交流。整个特企分为“新学期 X 计划”、“小编有话说”、“下半年期待游戏”以及“近期影漫收视指南”四大部分组成，同时兼顾趣味性与实用性，相信广大学生玩家一定会满意！

文 众小编＆阳光成员 统筹 九兵卫 美编 NINA

新学期 X 计划

扫雷计划

文：鞋饿地主

说到扫雷，各位玩家都不会陌生。但是这里的扫雷并非 windows 系统自带的扫雷，这个雷指的是地雷厂——Idea Factory。

自从听说了地雷厂这个游戏公司后，我就先后入手了一些地雷游戏，有超核雷（《X Edge》）、三重地雷（《三重宇宙》）、雷王星（《超次元游戏 海王星》），这三款游戏的剧情中充满了各种的欢乐，尤其是雷王星，支线剧情中还提到了“GG7”（指的是《FF7》，游戏中故意写成“GG7”）、俄罗斯方块等各种游戏……虽然这几个游戏并不是地雷厂的经典作品，但是我很喜欢地雷厂作品各种另类的战斗方式。

正是因为如此，我决定在新学期中要完成以下四颗雷的白金——三重地雷、雷王星、地雷战记 ZERO（《阿加雷斯特战记 ZERO》）和地雷战记 2（《阿加雷斯特战记 2》）。这四个游戏中《地雷战记 2》估计会跳票到光棍节发售（猜想）；《三重地雷》的奖杯还停留在几个月前的 78%；《雷王星》刚发售不久，玩的也不是很多；《地雷战记 ZERO》的进度稍微比雷王星要慢一些。攻略游戏的顺序大致定为雷王星、地雷战记 2、三重地雷以及地雷战记 ZERO。这四个雷的流程都比较长，要拿到白金奖杯估计需要花费不少的时间。

虽然新学期课程不算很多，一周就六次课，但是每个科目都很难，容不得大意。上个学期就因为轻敌，游戏玩过头了，结果放假时抱了两个大红灯笼回家，弄的现在还在努力准备补考……在这里提醒各位同胞注意安排学习时间，免得因为考砸了而导致主机被父母缴获。

其实对我而言这个计划中最大的阻碍不是什么学习，而是自己的懒惰。因为比较喜欢赖在床上玩游戏，所以有时候玩着玩着就睡着了（地雷厂的某些游戏战斗相对比较慢，玩起来比较容易犯困）。而这次定计划的最主要目的是为了克服掉自己懒惰的坏习惯，否则工作之后上司会给我发杯具的。

回过头来想想，其实人在学校学习的时间真的很短暂，一眨眼之间大学生活也只剩下最后一年了。通常这个时候同学们都差不多开始找工作了吧，其实我也是这样的。我一直希望能够有空余的时间好好的玩游戏，但往往事与愿违。我在大学期间没有好好学习，一味的玩游戏，没有培养出自己的一技之长，所学的东西都只是半桶水。于是我希望各位学生同胞在大学期间培养出自己的一技之长，将来找到一个称心的工作之后再在抽空玩游戏，否则难免会落下遗憾。



《超次元游戏》距离次世代游戏标准还差那么一点点。



《三重宇宙》成功证明了 1+1+1 ≠ 3！

二次元少女捕获计划 文：永恒的爱

记得是几年前的一个暑假回去，还是那熟悉的公园，还是那熟悉的坡道，却遇到了不一样的少女。她带着笑容笔直向我走来，飘逸的长发、水灵灵的眼睛、丰满的身材再加上那完美的短裙，顿时间使我觉得自己畅游在GAL的世界，简直就像做梦一般，然而她跟我说的第一句话就是“我们是有婚约的哦！”咳咳，你睡醒了么？是不是《茜色的坂道》（あかね色に染まる坂）玩多了？伴随着一阵剧痛我终于被打醒了，这才知道自己真的是在做梦，不过我等死宅怎么能忍受自己身边没有这样的少女呢，于是咱便下定决心要捕获一只二次元萌娘。

仔细想想自己的现状呢，能和


青梅竹马的异性，一个都没有。

女孩子接触的时间也不是很少，班上的女生天天都见，自己所在的动漫社腐女、萌娘也有不少，可是身为死宅的我根本没有去想过这些，只是觉得能在GAL动画和游戏的世界寻找快乐就好。现在即将离开这美丽的校园，却为自己的终身幸福开始迷茫，难道真的要挥一挥衣袖不带走一个软妹么？NO！才不要这样呢，我要制定周密的计划将之前心仪的萌娘抓到手，成为人生的赢家。

由于平常和动漫社的女孩子很聊得来，而且那些萌娘也对咱这个死宅的某些地方很崇拜，所以很自然的目标就锁定在这里了。不过呢，由于之前青睐过其中的某个妹子，所以电话什么的自然利用工作关系已经入手，现在要做的只是更加进一步与其接触，这要怎么办呢？想了想就想到了《秋之回忆》中的唯笑，于是决定要用死缠烂打的办法和其互相加深了解，还好对方平时对咱态度比较热情，要是约来吃个饭、散个步应该是不成问题的（旁白：你可以不要太理想化么？万一人家要是有了男朋友你咋办？我：去去，


在传说的大树下等你哟……
什么的，都是一厢情愿的吧。

她要是有的话就不会每天晚上都宅在动漫社看漫画了）。但是有些问题也比较纠结，咱这样做人家女孩子会不会嫌咱烦？会不会被人讨厌，仔细想来这确实是个不成功便成仁的做法，不过凭咱丰富的GAL经验应该可以顺利化解的（旁白：真不知道你哪里来的自信）；之后应该就会进入一些护送礼物和爱心便当的阶段了吧，想到情人节、七夕、女孩生日等各种节日的大出血我又不寒而栗，作为一个死宅哪里会有那么多米去置办这些，于是准备用一些自己的才艺来叫女孩子开心，而女孩子大概会在适当的时刻送上爱心便当和我共进午餐，至少GAL里面会是那样的（旁白：喂！这是现实，你醒醒好么，哪里会有便当这种东西）。是啊，这些确实有些想得太好了，其实要进行起来还是有很多艰难险阻的，不过我们都有着宅这个共性，相信还是比较容易交流的，也许他人会是一束玫瑰、一个香吻可以博得爱人的默许，而我们却是一张Z版、一个事件来建立深厚的感情，这也是为什么作为死宅的我要寻找二次元少女的原因吧。

好吧，我承认对于女孩子的经验全都是在GAL里得来的，面对现实的少女，即使是二次元的也很没有信心，而那种邂逅、交往、事件的形式显然是一种理想YY状态，要抓住一只萌娘需要的真的太多太多了，咱也只能依照这初步计划来进行了。也许心态才是最重要的，“交友要交基腐宅，把妹要把二次元”。要咱摆脱OTAKU的现状完全投入到爱情那是绝对不可能的。嗯，绝对不可能！

学习计划（伪？） 文：不控三次元


最不愿意去的，总是老师的办公室。

拿到新学期课表的第一件事儿，便是找表格上的空白栏（无课），看看有无连在一起的空白栏、找找有无整个下午的空白栏，最好周五的空白栏也能多一点……归纳出空白栏的分布规律，接下来的一个学期或者说半年时间的作息规律基本就确定了。什么时候可以睡懒觉，什么时候可以熬夜，什么时候的课程比较压抑，什么时候又比较自由，一切的一切都尽在这张小小的课表中。

老实说，大学生活很浮躁，只要安分守纪且不经常翘课，期末考试前肯花点时间搞一下突击，其余的生活计划都可以由自己决定。不过太自由也并非好事，自由安排计划的结果最后往往就成了没有安排计划，谁也不想就这么碌碌无为地度过最宝贵的年轻时光，所以是时候制定一个学习计划了？不过这里的“学习计划”当然不是教科书的学习计划，因为那些早就由学校安排好，需要制定的当然是课外的学习计划。

计划一 掌握日语 **可行度** 一般

所需素材：日本语教材若干，MP3一台，源源不断的毅力

自学日语从动机上来说非常可行，实现难度也不高，惟独需要的就是能长时间将其坚持下去的毅力。虽然自学一门语言肯定会遇到各种困难，但好在有兴趣的驱使，起码不会产生抵抗心理。记得学校里的选修课第二语言就有日语可以选择，既不用花钱也不费事儿，倒是可以很好地利用一下。

计划二 学习乐器 **可行度** 低

所需素材：乐器一把，安静的练习环境，入门教程一本

压抑的高中生活抹杀了我们很多想象力，比如对音乐的幻想。相信很多人学习乐器都是从大学开始的，不是为了培养所谓特长，而纯粹出于个人爱好，有句最近很时髦的话怎么说来着——咱要做技术宅！不过，学习乐器不比自学日语，从前期的设备投资到后期的坚持练习都很成问题，加之还要顾及噪音对其他人的干扰，自学成才几乎是不可能完成的任务。好在几乎每所大学都有音乐社团和乐队的存在，迈出脚步加入他们的行列，剩下的自然就水到渠成，不，就听天由命了……

计划三 拓展交友圈 **可行度** 高

所需素材：一颗勇敢开朗的心


做朋友，先从眼神的交流开始——

学会拓展交友圈，说得通俗点就是多交几个朋友。独乐乐不如众乐乐，不管是玩游戏或是看动漫，多认识几个志同道合的死党总不是坏事儿。尽管大学里大多数男生的共同语言不是网游就是篮球、女孩儿这些，但好在我们也不是除了ACG就一无所有、与世隔绝的怪人，只要愿意去沟通，话匣子也没想象中那么难打开。


纱迦的新学期

初二那年开学时，我立下宏愿，要攒钱买MD。当时我真傻，存的钱就放在书包里，还经常给同学看。结果可想而知——被偷了。这个不幸让我的MD计划推迟了至少一年半。

乐园计划

文：香菜

新学期的头等大事就是——宿舍内不能使用个人电脑的禁令终于解除了！拥有电脑就意味着拥有显示器，拥有显示器就意味着可以名正言顺地将次世代主机带进宿舍。幸福生活即将开始啦！

紧握手柄，紧握幸福。



关于不允许带个人电脑这一条，学校给出的解释是影响正常学习生活。即便仍然还是会有人顶风作案将笔记本电脑常年藏在衣柜中，但学校不给开通网络、一到熄灯时间就自动断电，电脑的存在意义几乎为零。老老实实地度过前两个学年，这才等到禁令解除的一天，接下来就要正式开始实施已在脑内演算过N遍的乐园计划。

首先当然是去配一台电脑，台式机限定，CPU显卡内存什么都是浮云，只要硬盘够大、显示器够大就OK！前者专门用来下载各种资源，后者则必须肩负另一项重要的使命——用来玩家用机。如今支持HDMI的显示器性价比相当高，即使像我这样兜里并不富余的穷学生也能勉强接受，从CRT小电视玩PS2直接一步到位进化到1080P的时代，绝对够给力！

接下来要去配备一些小电器，包括一对桌面音箱、熬夜打机所需的小台灯、布置各种电源的插线板，最后还要准备一把用来保护“贵重设备”安全的大铜锁。学校宿舍不比自家的书房，防尘与散热形势也比较严峻。

包括零食在内，一切准备工作就绪，乐园之门即将敞开！不过此时我却忽略了一个重要的外界因素——闷热的天气！虽已时值九月，但整个校园内依然如火炉一般炎热，宿舍的电扇杯水车薪，一到晚上还必须与各种蚊虫进行艰巨的斗争……想要安安静静地不受干扰坐在书桌前打机，简直比让相扑运动员参加体操比赛还难。挣扎数个小时后，我终于光荣地倒在乐园的门口，败得一点脾气都没有。想与天斗，以我这标准90后宅男的身子骨还嫩了点，得儿，认输了，老老实实拿起书包上空调教室自习去！（PSP顺手塞进包里……）



乐园有时只距我们一步之遥……

美剧补完计划

文：米库

每年这个时候都是最痛苦的，因为一个悠闲的假期结束了，又要开始周而复始的学习生活，不能一个人窝在家里吹着空调打游戏了，于是就要重新制定学习生活之外最重要的娱乐计划。思索了10秒钟，我决定在新学期要开始恶补美剧。

最早接触的美剧几乎像我这样年纪的小孩当时都会在看，那就是《成长的烦恼》，此剧在国内的影响力就不多说了，当时就觉得老外的校园生活太丰富多彩了，无限向往能去国外，但现实告诉我这是不可能的。高中的时候因为各方面条件进步了、网络发达了于是开始追《LOST》，看此剧的目的其实不是因为被其剧情吸引，而是周围的同学都在看《越狱》，自己不想随大流于是选择了《LOST》，只可惜因为当时学业太忙加上此剧故事太拖沓所以没有一直追下去。如今《LOST》也总算完结了，所以现在开始补完正是好时机。

在《LOST》之后就是《CSI》了，这部剧集的量和《LOST》完全不是一个级别，拉斯维加斯篇，迈阿密篇，纽约篇一共24季，要看完需要大量的时间，于是这个时候就要请传说中神器PSP出场了。把片子压成MP4放PSP里啥时候都能看，当然上课的时候看不看就需要仔细考虑了毕竟主机要是被老师收掉就得不偿失了。

当然在补完老剧集的同时也不能忘了9月开始播放的新剧集，其中个人很看好《行尸走肉》，作为一名狂热的僵尸爱好者，《行尸走肉》的剧情实在太对我的胃口了。虽然要看还有很多，比如《24》，《老友记》，《生活大爆炸》，但毕竟为了能像电视剧中的主人公们一样实现自己的理想和人生价值，学习还是不能丢的，为了更好的兼顾学习与看片，合理安排每天的生活作息就非常的重要，不能太过沉迷，毕竟看片至少课余的娱乐活动，劳逸结合才能事半功倍嘛。同时要提醒各位与我自己，在看片之余除了不要沉迷外也不要过多的摄入比如薯片方便面等垃圾食品，太胖的话是不可能脱团的。

太胖的话是不可能脱团的。



将宅进行到底

文：宇宙

新学期又来了，这是大二的第二个学期。回想去年刚进大学之后有个迎接新生的师兄跟我说过，要结识女孩，就得多参加社团，最好还加入学生会——这不正好是触发事件的必要做法吗！？当时我还以为这师兄是为经验丰富的高手。但一年下来，我已经渐渐对这种“新学期来了，去迎接一下新生说不定跟学妹能来个命运邂逅，又或者结识什么傲娇千金大小姐然后一个意外成为她的管家”不再抱有想法。残酷的现实告诉我，加入学生会同好会就想建立自己后宫的人多了去了。加上作为理科系，女生根本就不多，瞎眼的一大把，养眼的全都成双成对。

或许天使就在你的身边，大概是的。



说到底，宅了这么久，见过二次元这么美妙的世界，说脱宅就脱宅？比起510067860平方公里的地球表面积，二次元是个能想到多大就有多大的地域。比起区区60亿人口，素质还参差不齐，二次元的人口可以无穷大，而且肯定是色彩缤纷，萌物满街跑的地方。但终究我只怪自己生在三次元。二次元对于每个死宅来说都是无比向往的黄金乡或者乌托邦，哪怕知道三次元的炼狱可能永远走不到尽头，但我还是要朝着炼狱山的山顶进发——仅仅是出于对乐园的渴望。

对，作为一个死宅，就得把御宅之路走到底，哪怕永远都与二次元无缘但也要向着目标进发！为了贯彻这个目标，我得制定新学期的计划。首先是，每天都要从网站花大量时间搜刮信息，与其花时间去街边四处乱逛能不能撞上美女，还不如留意什么新漫画、表里新番、新GAL。其次最重要的，还是得去关注各种周边比如PVC、抱枕的发售信息，去淘宝逛？情报太慢了？要直接去官网！而且为了这些，我打算新学期什么学生会同好会全退掉，为了保证有足够的时间。还有就是要找一份兼职，不能就没办法保证资金来源了。说到资金，这个学期也注定是要挨饿的。不过我不怕，既然有爱，必须有这等觉悟。哪怕饿死，也要满足自己日益膨胀的欲望。只要肯花时间，花金钱，那应该就跟活在二次元没啥区别了。于是，我坚信相信这个学期会更加美好的。



奈落的新学期

嗯……果然是努力学习提高自己职业（学生）的等级吧。然后还有期待美丽的插班生和入手梦中的主机也是每年必有的野心。当然，最后除了梦中主机以外其他的都没怎么实现过……

超凡校园计划

文：怪物

听从闹钟的召唤，缓缓的从床上爬起来，9月6号开学第一天，2个月的假期就这么结束了。大学生活也过了一年了，本应该五彩斑斓的大学生活这一年里我却什么都没有体会到，既没有新奇的事件发生也没成为很了不起的人甚至连一个女朋友都没有！已经步入20岁了，就快过主角的年龄了！难道大学美好的生活就要这样浪费掉然后安安分分地大学毕业成为悲惨的上班族？不！我决不甘于过这种平凡的生活！我也要像当麻那样有成群的后宫，像健次郎那样的拯救世界，像士郎那样学会各种强力魔术！我便是要逆天！



外星人、未来人、超能力者、异世界人？挖地三尺也要找出来！

玩过众多游戏，阅尽无数动漫的吾辈深知：机会总是留给有准备的人。西蒙的钻头之所以可以穿透天际是因为从小钻到大钻遍全村，阿姆罗之所以看了操作手册就会开高达是因为从小就研究机械出名，柯南之所以可以挑战世界的罪犯是因为从小成绩好智商高。一切成为不平凡生活主角的人，都是有准备的人。所以从现在开始为了迎接这些不平凡的生活，每天要坚持锻炼身体3小时保持强健的体魄，学习时间增加为平时的两倍！学习力度也要增加为两倍！不只要学习课堂上的知识更要在机械操作、超自然现象、考古等各项领域有一定学识以便于应付各种情况。为了对应各种人物和对话，各国外语都需要兼修，不仅如此要提高自己的对话能力和语言修养应付各种剧情！只有全方位的自我强化才能在胜任任何一项突如其来的特殊事件！

自身准备就绪以后，还需要的就是引发不平凡的事件！在学校泳池边与紫色长发的女生相遇，或者结识拥有深厚家庭背景甚至是军事政治背景的转校生，结交电子技术超凡的同学！为了碰到这些不平凡的人与事，以后每天放学都要观察学校的各个角落，晚上空闲了还可以出来夜巡，平时没事多注意学校里的转校生或者一般不太合群比较孤僻的人。这些人身边都肯能会发生各种不平凡的事件，什么遇到外星人啊，被什么组织追杀逃亡啊，各种奇妙的搭讪。以此为契机便可展开一场充满爱与正义（大概吧）的大冒险！



想做人生赢家？对不起，您还不具备主角光环！

除了以上的活动安排以外每天不能落下了例行的本职工作：玩游戏和看动漫。这些可是那些经历了各种冒险的前辈们所留下的珍贵记录，可以从中学到不少对一些特殊事件的对应措施和处理方法。为了保证可以观摩各种兵器的使用方法这周把《战国BASARA 3》的全角色通关！为了能更好的了解各种机甲类机器的战斗方式和进攻下周开始通关《异世纪传说R》并打出全机体！为了让自己感情更细腻在于关键角色对话的时候不会出现误差，GAL GAME绝对不能放过，把《白色相册》重新温习一遍！里面各种经典台词以及对话一定要全部记牢！

在这样周密的计划和部署下，在这个其妙的大学环境里一定可以遇到我梦寐以求的超凡校园生活！也许会和超能力女谈恋爱！与异界少年展开生死大逃亡，同王牌机师并肩作战保卫地球！说不定以后还会以我为主角拍摄电影动画，甚至作为RPG游戏，成为经典所传诵！大家会念起我作战的台词，必杀技的名称，经典的对白！吼！那么为了自己超凡的校园生活现在就开始做准备吧！那么就从锻炼身体开始，一边背着元素周期表一边跑步去学校吧！充满元气地向学校进发吧！

小编有话说

写给日语学习者

文：奈落

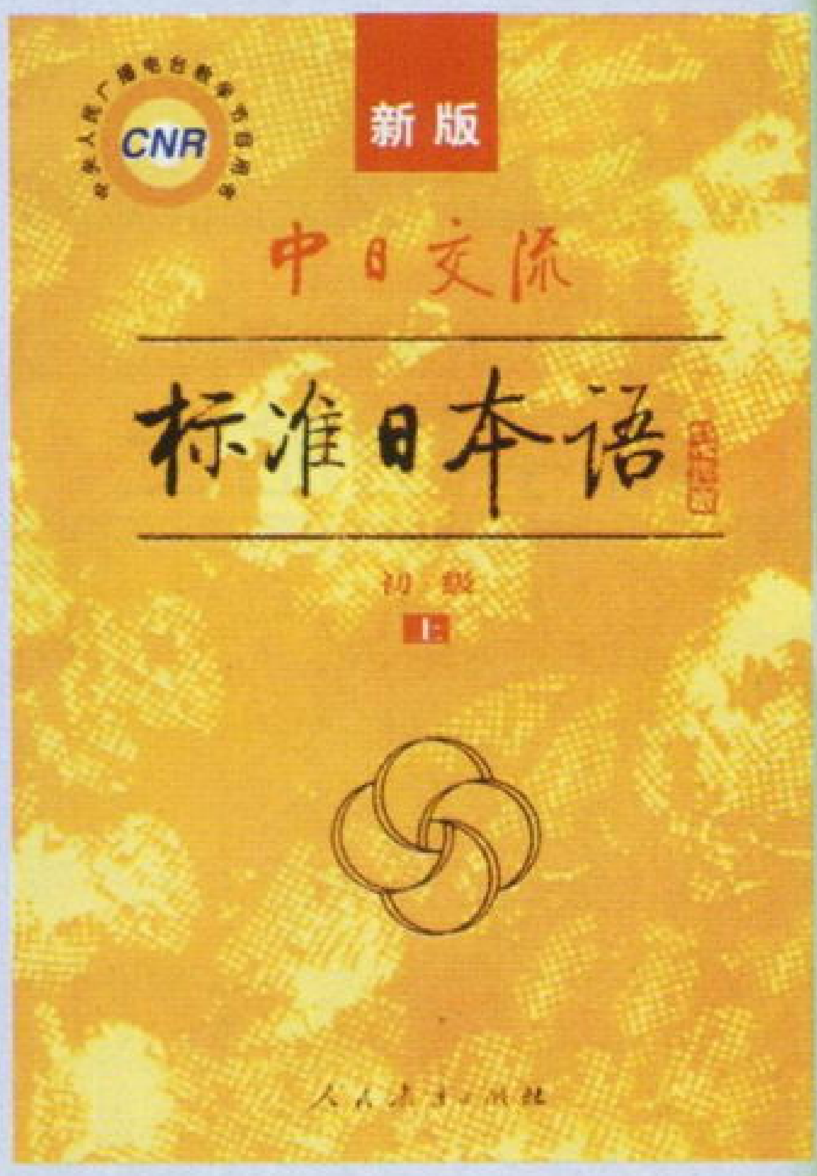
提起日语的学习，应该还是分为两大类为好。

■业余组

业余组的学习者往往是喜爱ACG文化，发自肺腑地想要看懂日语。这是非常好的初衷，有兴趣才能学得好，那种自发内心的渴望是最好的动力。但是这类学习者往往容易进入一个最大的误区，那就是不会走就喜欢跑。最基本的助词用法和词汇积累不在乎，只想多学一些流行词汇。这些流行词汇往往是网络用语和动画作品以及年轻人的口头时髦语。虽然说语言来自生活，但是书本上基础的东西如果不会，那么到最后仅仅靠这些流行词汇依然读不懂日语，实际问题没有解决，避重就轻自己骗自己。真正的路线我觉得应该是从牢记五十音图的平假名、片假名写法和读法开始，尤其是读音，一定要非常小心地去纠正、切忌用汉字表音或者看着罗马字母想当然地去读。比如"う"这个假名，绝对不是读作"屋"的，日语的发音靠口腔前部也比较轻，而汉语靠口腔后部，很重。类似这些地方要多揣摩初级教材的音频教程，塌下心来认真看老师们写的解说是必要的。发音不仅仅影响到口语水平，更重要的是影响到听力。有不少人问到底自学入门用什么教材好，目前似乎是用《标准日本语》的人比较多，虽然奈落没看过这本书，不过我想不论什么教材，认真把它看透，入门足够了。不必太苛求筛选教材，该苛求的应该是自己的态度和努力程度。入门过后自然是考级，目前来看日语二级可以说是一个初学者的门槛。不过经过一段时间持续性地学习，努力战胜二级的人大有人在，不必心慌的。

■专业组

也有很多朋友是目标语言专业。不论是在大学，或者是别的教育机构，甚至是自学，以专业为目标的学习者可以说是踏上了一条修罗之路。首先教材的选用最好是《新编日语》，这套书的很多表达方式都已经过时了，不少词汇也很旧，这是一个事实，但是其中的句型结构和对基础语法的讲解是非常系统而且科学的，可以为专业学生打下一个坚实的基础。关于考级，应该有一个觉悟：所谓的"一级"根本不是目标，过了一级只能说明你能读懂一点日语，了解一些日语。离看懂日语还差得很远，这么说可能会让不少人有微词、不愉快，但是事实。因为一级的应试性很强，考试范围的涉及的那几百个语法和几千个词汇像一个圈一样，你只要努力去背一背大部分都能通过，并非大量应用后的积累。至于专业八级，确实是有一定难度的，奈落在复习专八的时候给不少日本人看过专八的题目，他们也大都苦笑着摇摇头

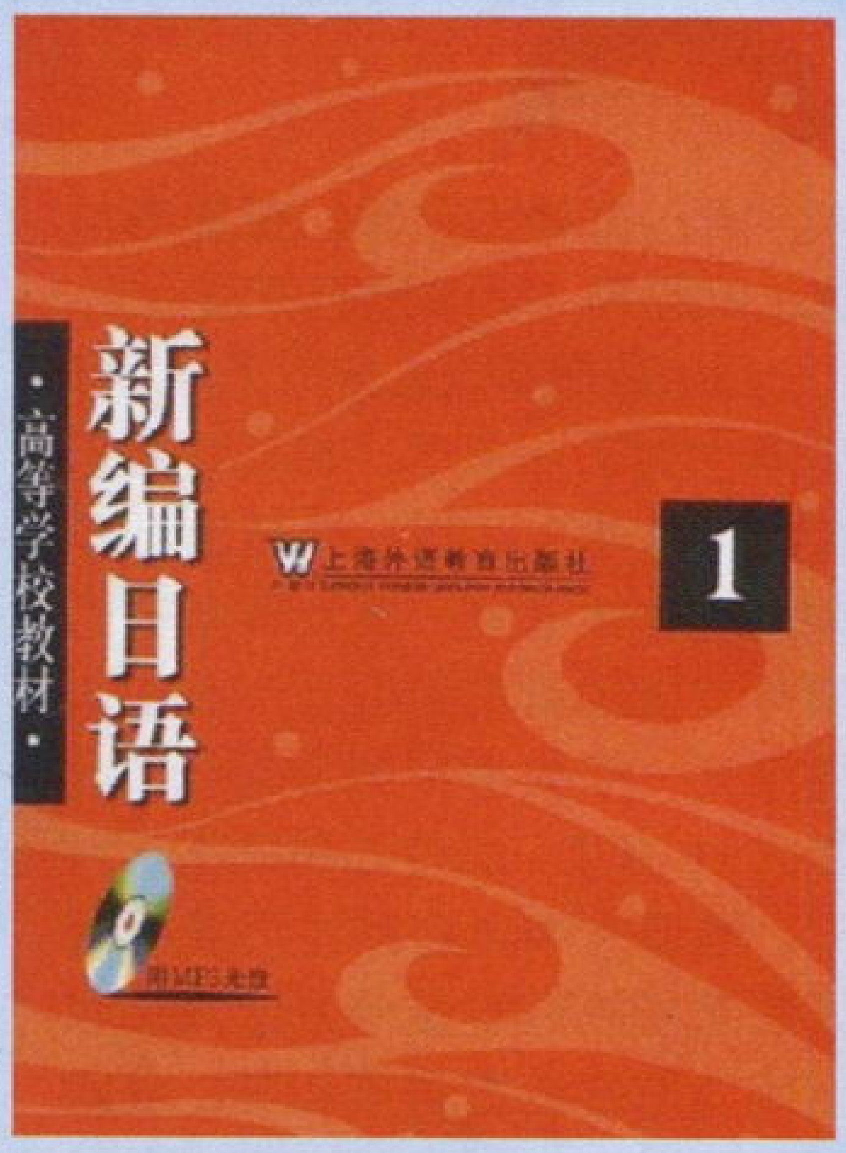


胜负师的新学期

在学校的最后两年，每次开学的愿望就是把包机房的赊账还清，再拥有一台自己的PS，不过这个愿望一直到参加工作了才得以实现，真是往事不堪回首啊！

表示同情。但现在的大四学生有多少愿意花时间去准备专八是个问题，从而带来专八的社会认知度很低，自然更没多少人愿意考。再往后的级别就是传说中的“翻译资格证”了，这个一般是从事专门翻译工作很多年以后的人去考的，考场里都是大叔大婶级人物，可以暂时放在一旁。和很多游戏一样，拿下一级只是游戏刚刚开始，往后的才是战场。这块战场主要是词汇量和实用表达以及听说写作能力。词汇量要养成随时积累的习惯，应该任何时候桌面上都有一个生词文本文件，随时记录生词，千万别爱面子囫囵吞枣。听力，除了身在日本的语言环境以外，目前已知的最好方法就是听日本新闻，然后用笔速记，坚持不懈，一点点提高。口语方面，路只有一条——敢于大胆说。别无他法。最后是最体现语言水平的写作，除了在日本读研的学生每天读书写报告做ゼミ会涉及大量日语写作外，很多本科学生工作后除了发发邮件也不怎么用日语写东西，所以这点可谓最难。写作的提高方法无疑是阅读量，没有大量的阅读量根本谈不上动笔，其次是模仿，“语言是模仿，不是按照语法创造”这点是专业学生朋友必须牢记的。大量地尝试写作并且找母语人士或者教授去订正修改，才能提高。

最后想说一点遗憾的事，“通过看动画，玩游戏等等学习日语”我个人觉得是不切实际的。玩就是玩，也许能在玩中有零碎的积累，但绝不是主要学习方法。学习永远是艰苦的过程，此觉悟是我辈学生必有的。祝大家学有所成。

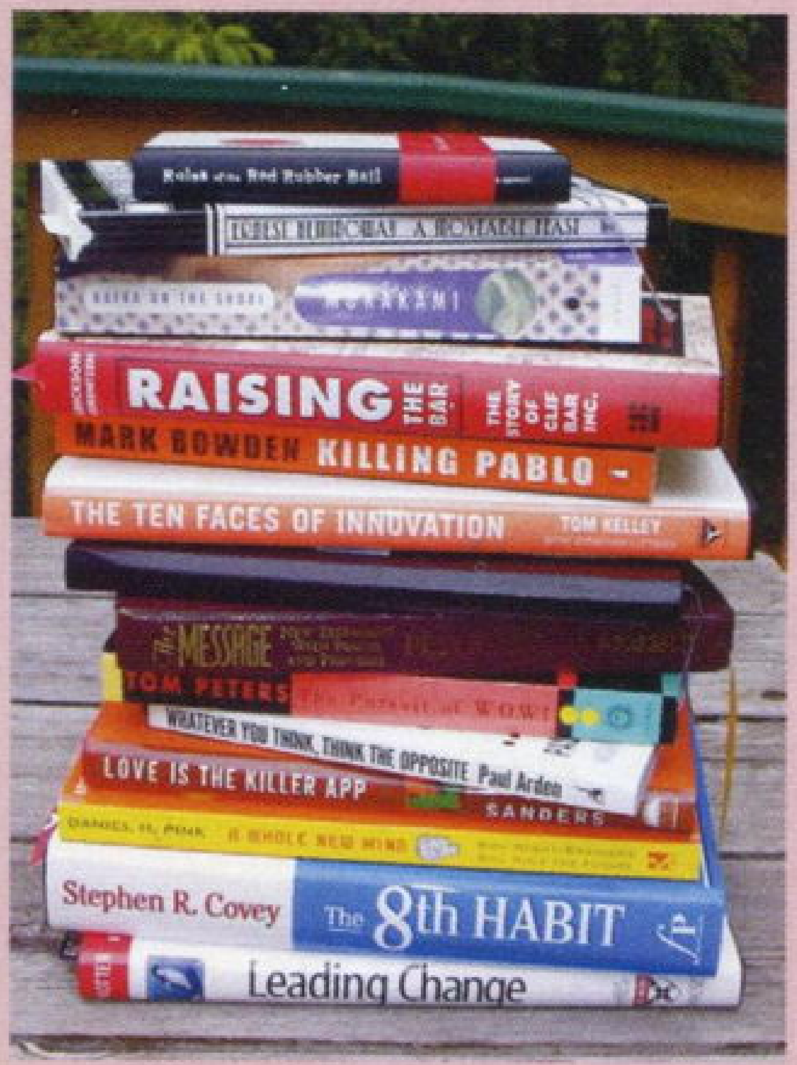


英语学习北极特快直通车

文：雷电

今天和大家谈谈学习英语的心得吧，雷电的英语水平远远达不到可以夸耀自己的地步，和英语专业出身的同学比，那还是有很大差距的。不过雷电作为一个理科毕业，从大学开始几乎不去上英语课的同学，自己学习英语的心得还是有一些的，而且应该适合喜欢游戏的各位，对英语学习有发自内心的渴望的各位。（什么？不想学也想会？我可以告诉你一个确切的经纬度，你过去抬头，天上掉下的馅饼有披萨那么大。）

学习语言是一种长期性的积累工作，并非一朝一夕就能真正掌握。除非你已经熟练掌握了三四门不同语系的语言，那么对于你来说，学习一门新的语言轻车熟路。每个人的起点不同，学习的方法也不同，但是作为全日制学校的学生，受过九年义务教育的同学（假设各位是这样的），怎么也都学过几年英语，26个字母能认全，简单的日常对话比如“Hello”、“Hi”之类的认识，那咱就是有希望的！而且比学好其他外语有更得天独厚的优势！



学习语言，基础万分重要。不会音标很难学好英语。语言首先是用来听、说的，读、写次之，而我们的英语应试教育则正好相反，这在很大程度上是一种悲哀。所以很多英语教学方面优秀的学校都请来外教，为同学增加口语和纯正的听力课程。可惜，作为新世纪的“宅男”，大多数玩家都没有机会练习口语，与之相关的听力水平自然也跟不上。好在，我们接下来要讲的游戏电影音乐这些媒体都是有声音的。而且学习语言，最重要的是有兴趣，现在，你为了喜欢的游戏而来，那自然干劲十足！

很明显，这段文字不是为了让你更轻松地通过英语考试而存在的，而是为了让大家更容易地看懂游戏中的英文，当然，都是英语，学好了通过考试那不是轻而易举的事情吗？对于游戏中的英语，难点在于专门应用于游戏中的那些词汇，你在课本上很难学到一些属于游戏界的专有名词，比如Save，教科书上肯定不会有“存储游戏档案”这样的解释，这只是一个最简单的例子。你在课本上学会了3000个常用单词，但是到了游戏中，这3000个常用单词也许只会出现1500个，而另外1500个对你来说生僻的单词则是游戏中常用的基础词汇，不难，但是你学不到。于是你有一半看不懂，便放弃了，等汉化版。现在就来想办法解决这1500个词的问题吧……我是说有可能的话。

1. 将游戏名字的单词弄懂！

2. 菜单的所有单词弄懂，这并不难，玩了这么多年游戏，猜也猜得到，比如Subtitle是字幕，Statistic是游戏相关统计，Status是角色信息之类的。另外一些重要的标志性词汇也要记牢，比如3D游戏中最常遇到的视角调整的翻转选项，Camera，视角，Normal就是普通，Invert就是翻转了，随之而来的还有Sensitive（灵敏度）、Auto-aim（自动瞄准）之类，看懂了每个游戏的菜单和选项，就能更快地适应游戏的系统；

3. 理解游戏的剧情，这是比较困难的阶段了，对于一款游戏首先要记住游戏主题相关领域的专有名词，有了一定量的相关领域词汇再配合课本中学到的日常用词，就能理解个大概了。其实可以分为最基本的三类：魔法的幻想世界、现代科技的世界和未来科幻世界。可以一边玩游戏一边学英语，不过这样效率不高，抱着字典进行游戏会非常枯燥。也可以先玩一遍原版（用心玩），再玩一遍中文版，就能学到非常多的词，除此之外，可以通过看电影、听音乐学英语。游戏中的剧情很多都借鉴相似主题的电影，电影的中英文对照字幕是学英语者的最佳老师。

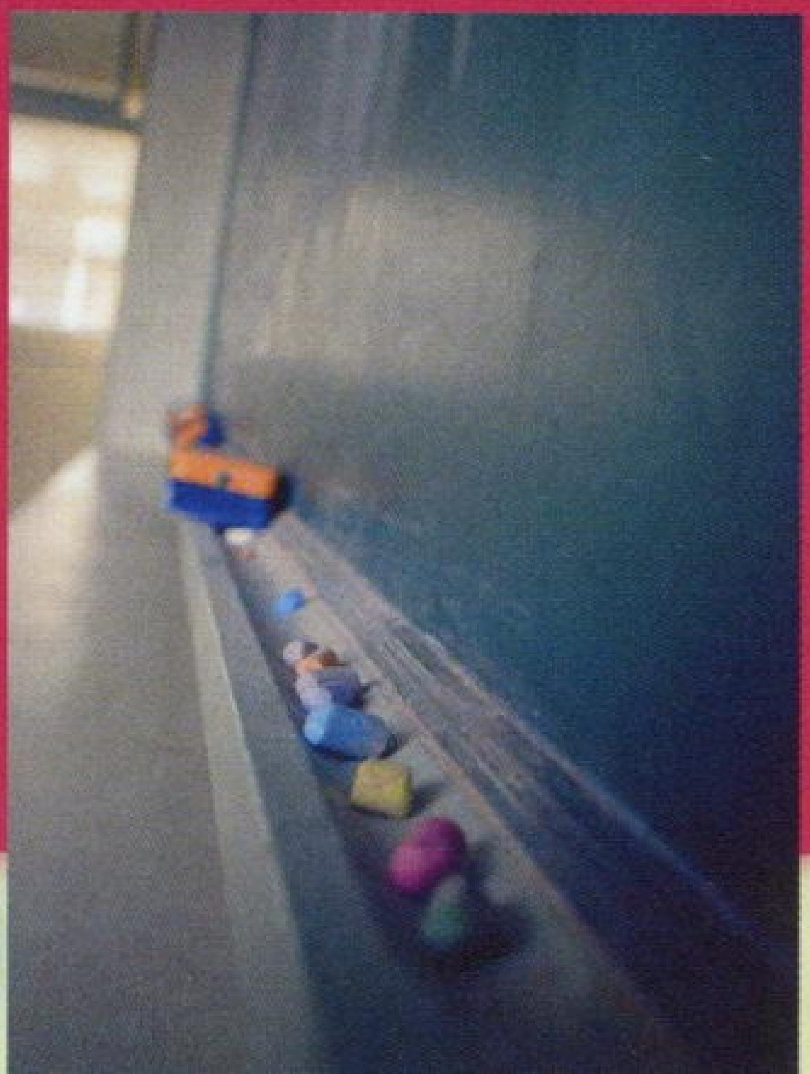
最后再提一下学好音标（字母组合对应的音标）和连读规则（词与词之间的连读和轻音浊化）的重要性，加强这两项能力可以让你的英语水平瞬间提高一个档次，很多人听力和口语较差的根源就是这两点，也是应试英语教学中最容易忽略的地方。如果不懂连读规则，那根本就不可能听懂外国人的纯正英语。

新学期贴士

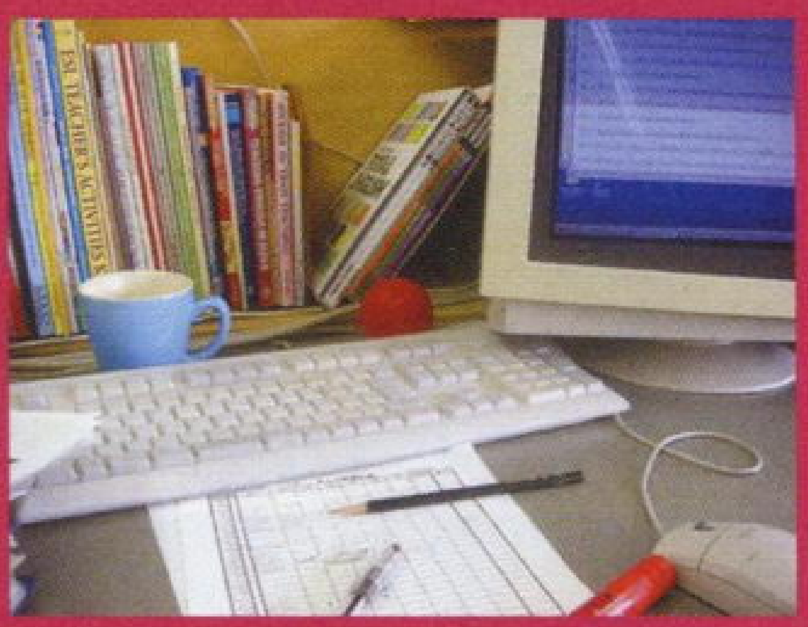
●谨慎处理二手交易

很多时候由于资金有限，购入一些主机或其他消费电子品同时，我们可能得忍痛割爱处理掉另一些不再需要的个人物品，此时势必就会发生二手交易。对于缺乏社会经验的学生来说，买与卖的过程中显然有很多问题需要谨慎处理。作为卖家，首先要检讨该物品的剩余价值，是否必须出售？其次要核实买家的可信度，诚信交易，将物品本身的瑕疵如实告之对方，以避免交易后产生纠纷；作为买家，切记不可让低廉的二手价冲昏头脑，在了解原价的基础上，对物品本身折旧程度、使用功能正常与否也必须细心观察。更重要的是，自己是否真的需要这样的物品，否则即便再怎么便宜，买回来也同样只是个摆设。

不得不提的是，很多学生经常直接与电玩店的JS进行二手交易。一方是精明的商人，一方是涉世未深的学生，哪方处于劣势一眼便知。为避免上当受骗，观察力与沉着是必须的，买卖时谨防翻新机以及假钞，只在常年营业的正规电玩店交易，最后也别忘了让店家写下详细的收据或发票。



●注意饮食、坚持锻炼



为了打机而牺牲正常的饮食习惯是不正确的，这点人人都很清楚，但也几乎人人都在犯。归根结底的原因通常只有两个：一是没有合理安排作息时间，最极端的情况是通宵酣战，第二天直接睡到傍晚，一天只吃一餐；二是将生活费提前透支，今宵有酒今宵醉的作风听上去很富有诗意，但现实往往是残酷的。

此外，课余时间不能全部宅在宿舍或者家里，简单的运动与社交活动也能给的生活带来不同的乐趣。所谓玩友并非只是玩游戏呆在一起的朋友，在生活中应该也是可以结伴的哥们或者姐妹，

●以学业为前提

学习始终是学生的本职，不是为了向学校或者家人交差，而是必须给自己一个答复。初中、高中的课程相对比较紧，但只要按照老师的要求按部就班地完成任务，上课不走神儿，学业理应不成问题。而大学课程宽松，新学期开学可以制定一个目标，学期末踏踏实实地复习，也能有一个愉快且充实的校园生活。做任何事都不能沉迷，学会分清是非轻重，这样便足矣。

下半年期待游戏

“接下来的日子里会……”这样的句子总是让人充满期望，当然，那个，也有痛苦，比如没有复习的期末考试和……开学了。其实开学并不是那么让人悲伤的事情，你有不少的事情在假期里是做不了的，比如上课睡觉、上课打游戏、上课逃课……喂！你怎么能这样做呢！好好学习，才能……拼命玩，你学不好，就玩不爽。看看下半年那强大的游戏阵容，合理安排好时间才是王道啊！

口袋妖怪 黑·白

游戏原名：ポケットモンスター ブラック／ホワイト

平台：NDS　发售日：9月18日　游戏类型：角色扮演

期待理由：任天堂旗下抢钱第一神作　跳票指数：0.01%

紧紧握住2D圆片精灵球的洛克

距《口袋妖怪 钻石珍珠》发售4年后，怪物级软件“《口袋妖怪》系列”的最新作再次袭来，作为在NDS上的第二款正统续作（以往都是一部掌机一款作品），本作还未发售就已有100万套预约的傲人成绩，其素质自然不用多说。除了新城镇和新的口袋妖怪外，本作还加入了女性博士这些在以往作品中从未出现的新要素。还等什么呢？拿起手中的精灵球一起踏上新的冒险之旅吧！



丧尸围城2

游戏原名：Dead Rising 2

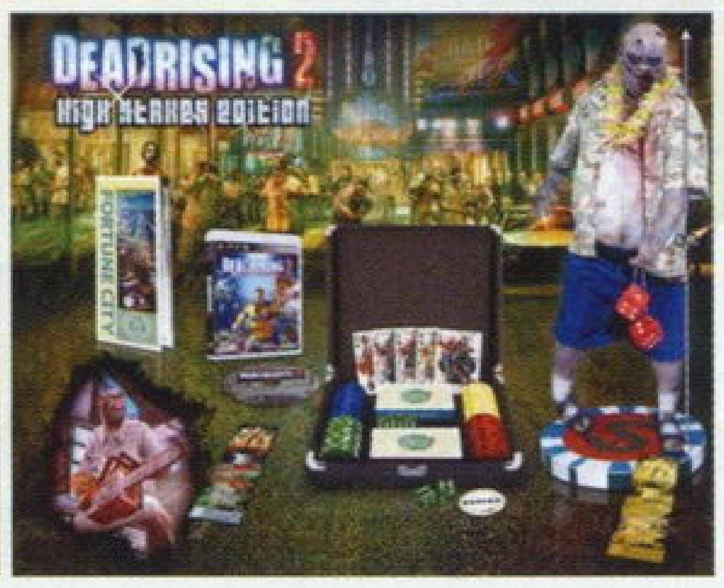
平台：PS3/X360　发售日：9月24日　游戏类型：动作

期待理由：有史以来最爽快的屠尸游戏　跳票指数：20%

精心策划要你命4000的纱迦

老美对杀丧尸的热情之高，实非我等中国玩家能想象的，E3展上《丧尸围城2》的试玩台简直是鬼哭狼嚎，试玩的老美无不咧嘴大笑，眼中射出有如德州电锯杀人狂般的光芒。Capcom也是深谙老美的心理，在限定版上花的心思简直巧夺天工。这个名为High Stakes Edition限定版中会附送一张黄金恐怖券，用这张券可以换来一个真人等身大的丧尸模型！当然并不是所有的限定版里都会有这玩意儿，几率很低很低。





而在日本，Capcom在Xbox LIVE上放出了根据游戏改编的真人电影《尸病污染 DEAD RISING》的下载，该片导演自然是稻船敬二了，在日本还举行了盛大的发表仪式。Capcom惟恐X360版在日本拖后腿，甚至想出了和《怪物猎人 边境 Online》联动的高招。只要输入《丧尸围城2》X360版里附赠的兑换码，就可以在《怪物猎人 边境 Online》中取得双剑、铳枪各一套，外加驯鹿头搞笑防具。

大神传 小小的太阳

游戏原名：大神传 ～小さき太阳～

平台：NDS　发售日：9月30日　游戏类型：动作

期待理由：四叶草精髓永存！　跳票指数：10%

回家瞪着自己家猫恨铁不成钢的八重樱

虽然四叶草已死，但Capcom一直都没放弃过拿《大神》来做文章。从2008年起复刻至Wii平台，到本月底即将问世的《大神传》，再到《漫画英雄对Capcom 3》中天照的登场，尽管明知道这一切都是卡社在变相榨取四叶草的剩余价值，却仍难以割舍对这个系列的期待。我更愿意去相信，Capcom会用自己的方式让《大神》继续生存发展下去，而不是任其消失于游戏历史的长河中。



恶魔城 暗影之王

游戏原名：Castlevania：Lords Of Shadow

平台：X360/PS3　发售日：10月5日　游戏类型：动作

期待理由：“《恶魔城》系列”浴火涅磐之作，“斯内克·贝尔蒙特”参上！　跳票指数：10%

吸血鬼猎人奈落

近期已经有国外媒体拿到本作的完全版进行测评，相信游戏整体上已经基本完成了，跳票的可能性很低。通过实机试玩视频，本作的“大杂烩”真身已经暴露无疑，《战神》的战斗风格、《但丁的地狱》的光暗两套魔法系统、《神秘海域》的平台攀爬，甚至吸魂的感觉也类似《忍龙》……看来本作是铁了心走“山寨”路线了。但是——山寨也有等级，从目前的表现来看《暗影之王》各个方面都没有弱点！很可能是一款“极品山寨”。具体细节敬请期待下期“TGS特刊”的现场试玩测评！



■欧风浓郁的设定画。

脆薯条的新学期　记得以前读高中时，开学后的第一件事就是问朋友暑假里有没有玩什么游戏，当时玩家用机的朋友也算比较少的。下课后马上冲进书报亭买UCG，随后几个人就凑在那看，10分钟的课间休息后书就被彻底翻烂了。

荣誉勋章

游戏原名：Medal of Honor

平台：PS3/X360　发售日：10月12日　游戏类型：主视角射击

期待理由：林肯公园！　跳票指数：0.001%

寻找丢失的勋章的脆薯条

好样的！这次《荣誉勋章》也学习《使命召唤》走现代战争的风格了，另外居然还请到了大名鼎鼎的林肯公园助阵。游戏中那个大胡子叔叔看着怎么都像《使命召唤》中的普莱斯。其实《荣誉勋章》的名气也不小，无奈这几年《使命召唤》过于红火，所以游戏不得不在11月9日大限之前赶紧发售，不然后果就是直接被闪光弹闪得双目失明……不过一边沉浸在林肯公园的歌声中，一边玩打枪游戏也的确令人神往。其实有很多朋友告诉我，他们是为了林肯公园才去买游戏的，当然买回来总不见得不玩吧？《荣誉勋章》好歹还是可以玩一下的。



星之卡比 毛线史诗

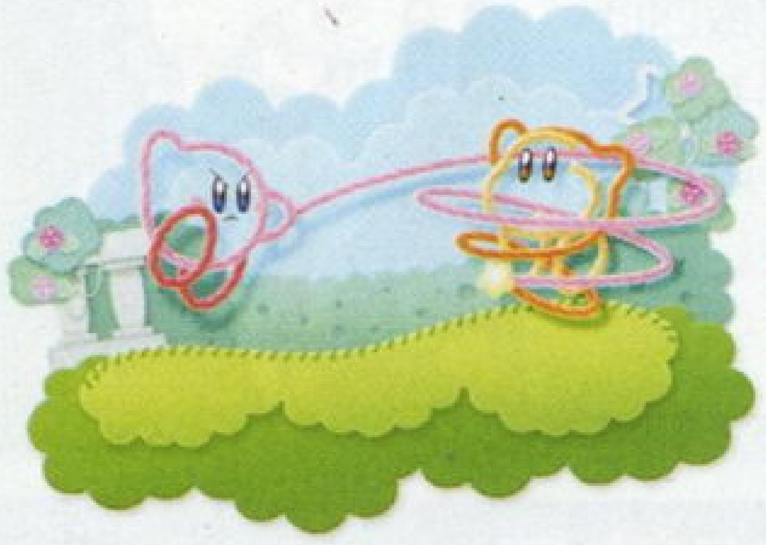
游戏原名：毛糸のカービィ

平台：Wii　发售日：10月14日　游戏类型：平台动作

期待理由：哪怕你还抱有1%的童心和对生活的单纯热爱，这一团团一缕缕毛线都会将你牢牢牵住　跳票指数：1%

蹲在角落里揪线头的雷电

《星之卡比 毛线史诗》的存在告诉我们一个最简单的也是最深刻的道理——“机能不在高，够用就行”。在如今各家硬拼多边形数量、光源质量、分辨率和帧数的时候，奇兵制胜，将毛线、布料这些尽人皆有的东西像手工艺品一样缝缝补补构建起一个毛线世界，所有人都拍手叫绝。你见过风格清新的游戏，但是绝对没见过这样清新温暖的让人掉眼泪的作品，太多的文字形容这最朴实无华却光芒万丈的神来之作都是多余的，等10月陪着毛线卡比冒险吧！别忍不住把自己家的毛衣都拆了，卡比能在瞬间把没收来的毛线重新织好，你不能……



辐射 新维加斯

游戏原名：Fallout New Vegas

平台：PS3/X360　发售日：10月19日　游戏类型：动作角色扮演

期待理由：最经典年代《辐射》的缔造者们的新时代作品　跳票指数：10%

将桌游用的骰子悄悄带回家试人品的雷电

你也许没在美式角色扮演的黄金年代玩过公认的巅峰作品《辐射》和《辐射2》，但是在这个后黑岛时代美式RPG不济的邪恶诅咒阴影下，从PC平台到家用机平台的转变是艰辛的，具有优良转基因的《辐射3》成为历史上销量最高的美式RPG，这次由原黑岛核心成员组建的黑曜石工作室开发，为大家重现一个西海岸的纯基因（或是说杂交基因）新水稻……哦不，新辐射。

话说本作的主题是赌博，幸运值在本作中将得到系列有史以来最重要的地位，但是这种拼人品的事情会有那么有趣么？我最讨厌的就是靠幸运捡瓶盖之类的事情了。不过游戏开始前，先积累人品，祈祷哗啦啦的筹码堆在你自己身前吧！



征服

游戏原名：VANQUISH

平台：PS3/X360　发售日：10月19日　游戏类型：动作射击

期待理由：三上大神四年沉默后的爆发　跳票指数：3.14%

想把《光环3》限定版头盔带在头上假装ARS的胜负师

三上真司已经有太久没有推出新作了，就好像他真的因为当年的食言而被砍了头一样。还好，在他的脑袋长回去之后，还保持着原先的创造力。同样是他擅长的动作射击，新作《征服》能不能征服次世代挑剔玩家还是未知数，不过单从最近放出的DEMO来看，这款三上风十足的作品完全有理由让所有三上饭高度期待。

本作的画面中等偏上，但战斗氛围和爽快感的掌控绝对一流，高手必然要追求行云流水的感觉，当然也别耍帅耍过了，BOSS会用即死攻击惩治那些在它面前滑来滑去的帅哥。游戏设计虽然偏欧美向，但却融入了大量日本机器人动画的经典元素，比如高速的移动，热血的打斗，巨大的BOSS，万弹齐发的“板野马戏”等等。虽然主角山姆是个标准的人类，但因为特殊战斗服的关系，实际操作更具机体战斗的风格，本作可以说是对越肩视角游戏的另一种定义。



神鬼寓言III

游戏原名：Fable III

平台：X360　发售日：10月26日　游戏类型：动作角色扮演

期待理由：X360下半年最强独占RPG　跳票指数：10%

坐在餐桌前思考人生的星夜



Lionhead的创始人彼得·莫利纽说，《神鬼寓言III》的销量目标是500万套，虽然只是一个“目标”，但这足以说明开发者对游戏品质的信心。本作中仅录制的对话长度就超过了47个小时，3名作家总共写了46万个单词的对话数量，请了80多名演员进行对话录制，整个游戏的规模之大可见一斑。

以往所在的Albion大陆只不过是本作超大游戏世界中的一块大陆，喜欢探索的你终于可以在其他新大陆上继续行善或作恶。热衷于为非作歹、偷鸡摸狗的，想在酒吧里寻找一夜风流的，想成为一国之君打理朝政的，或者一刻不挥剑杀敌就手痒的，都做好准备在这个迎来工业革命的新世界里冒险吧！

洛克的新学期

回想初中时期，每到开学都会上演洛克和父母之间的“地下战”，为了寻找被父母隐藏在家中的秘密道具——GBA，一下课洛克就狂奔回家到处搜索。储物室、衣柜、甚至VCD机内部都成为洛克的搜索对象……

GT 赛车 5

游戏原名：Gran Turismo 5

平台：PS3 | 发售日：11 月 2 日 | 游戏类型：竞速

期待理由：你敢出，我们就敢玩 | 跳票指数：0%

正在哭的雷电



▲终点线。我们等待这一天，等了多少年。

对于《GT5》什么时候出，到底能不能出，出了到底效果怎么样之类的讨论，都已经让人心力憔悴了，延期什么的都无所谓了，实物效果什么的都不重要了，对于一款让人把《序章》玩了将近 3 年的游戏，它的成品会变成什么样都不会奇怪，即使再次延期我们也可以欣然接收，已经等了这么久，不在乎多等那么几个月（再几个月……再几个月……），因为生活就是这样的，你认准了一些事情，跳到一些圈套里，你自愿的，就别反悔。所以，我告诉自己，这次的跳票可能性是 0%，以勉之。目前，0% 这个词是对这款游戏的最佳褒奖！

战神 斯巴达之魂

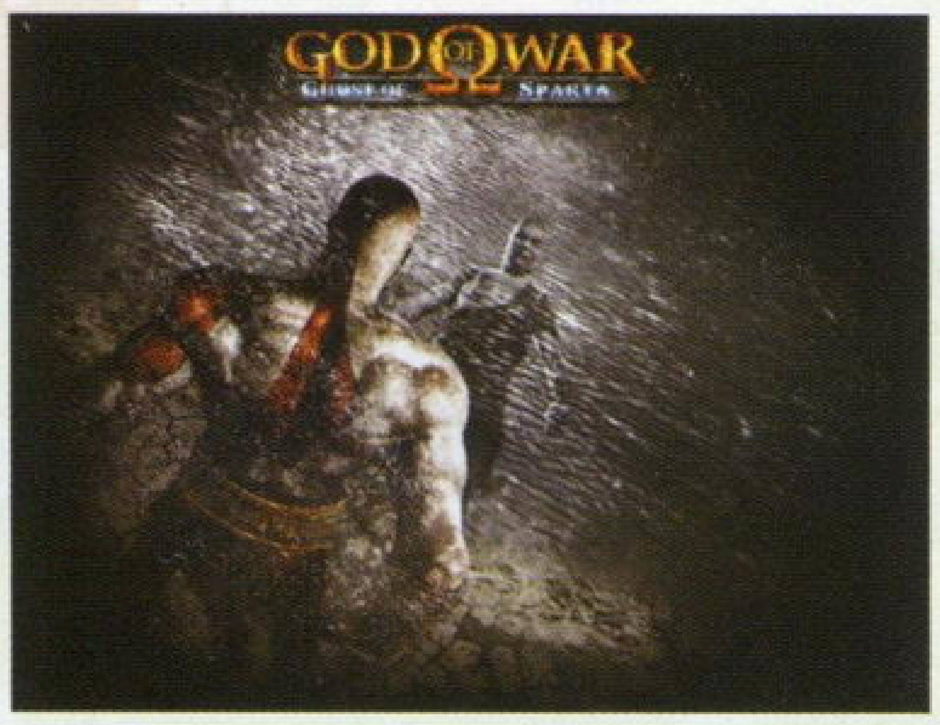
游戏原名：God of War：Ghost of Sparta

平台：PSP | 发售日：11 月 2 日 | 游戏类型：动作

期待理由：奎爷幼年隐私大曝光 | 跳票指数：3.14%

寻找隐藏在角落里的 PSP 的胜负师

一年有两款《战神》，奎爷的粉丝梦里都要笑出声来了。当然，在 PS3 上尽享毁天灭地的终极快感之后，PSP 上的这第二个外传技术再牛，那也只有 480×272 的表现空间，再加上本作的系统还是以 2 代为蓝本，能有几场有魄力的战斗，几个有意思的谜题，其实就够了，要突破、要期待的话，剧情方面可能更值得关注。这一次的《战神》感染了时尚界的混搭，把希腊神话和亚特兰蒂斯搭到一块儿，还声称说要大曝奎爷小时候的隐私，在这样的设计下，编剧的想像力可任意发挥，为玩家营造各种意外。



下一部的高清版《战神》估计没两三年出不来，各位就先拿 PSP 新作解解渴吧！

使命召唤 黑暗行动

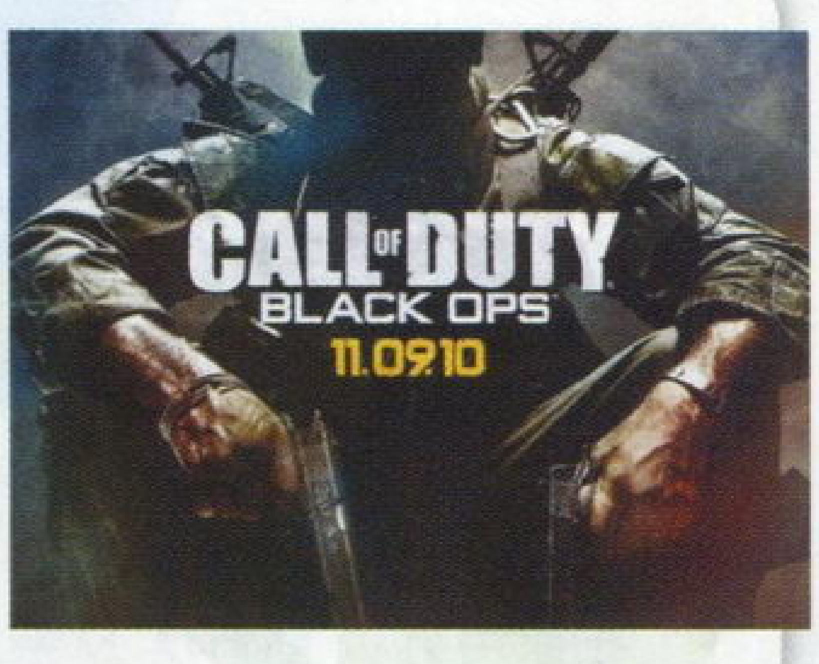
游戏原名：Call of Duty：Black Ops

平台：PS3/X360 | 发售日：11 月 9 日 | 游戏类型：主视角射击

期待理由：你能想出一个不期待的理由吗？ | 跳票指数：0.01%

终于可以从《COD MW2》的沉迷中自拔的脆薯条

Infinity Ward 已经解散，这次就轮到 Treyarch 大显身手了。无论如何，玩家又能玩到《使命召唤》了。话说这次同样是走现代战争的风格，Treyarch 的高调姿态显然让玩家倍感安心，各种模式丰富多彩，各种自定义功能完全人性化。利用新的引擎又使画面升级、全新的网战又是给位关注的焦点。从 E3 2010 到科隆游戏展，几段影像还不够你解馋的吗？你可以把《使命召唤 战火世界》翻出来再打一遍，体验一下 Treyarch 的风格，在网战的世界中慢慢等待 11 月 9 日的来临。



皇家骑士团 命运之轮

游戏原名：タクティクスオウガ 运命の轮

平台：PSP | 发售日：11 月 11 日 | 游戏类型：策略角色扮演

期待理由：战棋游戏佳作的重生 | 跳票指数：33.3%

走格子游戏之王晴天



昔日的王者战棋游戏再次归来，披着更华丽的战袍。当年的地形差及速度决定行动系统不知令多少人啧啧称赞，打破了策略类游戏一般是敌我双方分开行动的惯例，接近于真实的战场形势，令紧张度和策略性大增。这次重生的它，有着更加精美的画面，有着更多的新角色及兵种。更重要的是有着能改变命运的新系统，令原来写好的剧本出现了无数的变数。主人公的命运被导向何处，一切由你决定。



如果你是战棋游戏爱好者，不应该错过本作；如果你是皇骑的死忠，那么赶快开始倒计时吧！

超级大金刚 回归

游戏原名：Donkey Kong Country Returns

平台：Wii | 发售日：11 月 21 日 | 游戏类型：平台动作

期待理由：经典名作再度归来 | 跳票指数：20%

在《太鼓之达人》里寻找非洲鼓点的九兵卫

这年头打着“回归”的旗号大炒冷饭的例子屡见不鲜，那些抱着怀旧情怀的玩家需要的不是新瓶装旧酒，而是渴望经典名作真正的回归，年底重新回归 Wii 平台的 FC/SFC 神作《超级大金刚 回归》就是最名副其实的例子。时隔 14 年，长相憨厚略带滑稽的大金刚再次成为维护世界和平的英雄，最清新舒畅的卷轴画面，最返璞归真的玩法，这就是只属于玩家与大金刚、迪迪刚的全新冒险。





怪物猎人 携带版 3rd

游戏原名：Monster Hunter Portable 3rd

平台：PSP | 发售日：12 月 1 日 | 游戏类型：动作

期待理由：掌机平台联机游戏之王 | 跳票指数：33.3%

暂时让自己成为一只猫的猎人雷电

在家用机版《MH3》从索尼阵营转向任天堂阵营之后，所有的猎人们怀抱着复杂的心情，要么转战，要么誓死守候，不管你是哪头的，最方便和朋友联机、最容易倾听朋友欢笑声的 PSP 版载誉归来！这是一个真实却又梦幻的发售日，虽然之前一直宣布年内发售，但是每个人心底都掖着大问号，Capcom 嘛……你懂得。



《MHP3》是真正的集系列大成之作，全武器和超多的怪物种类，全都塞进一张 UMD 中，扛起回归的铳枪热血朝天地上战场吧兄弟们！那个……出之前先在"猫猫村"里和猫猫培养培养感情吧，否则到时候在村里寂寞的人是你哦！

第二国度 漆黑的魔导士

游戏原名：二ノ国 漆黒の魔導士

平台：NDS | 发售日：12 月 9 日 | 游戏类型：角色扮演

期待理由：王道路线的"受期待之王" | 跳票指数：20%

带着尖顶宽边法师帽的奈落



▲绝对吉卜力风。

本作从公布开始就极具"卖相"——吉卜力的动画和久石让的音乐，加上这几年叱咤纯日式王道路线的 level-5 倾力打造，再加上本作的核心系统"怪物收集育成"，让这款游戏在日本受到惊人的期待，高居各大游戏期待榜的前列。从目前公布的内容来看，本作并没有走"云雾宣传"路线，实打实的游戏性一目了然。另外，游戏会同捆一本实体的"魔法书"，做工非常精良，绝对秒杀有爱人士。PS3 版《第二国度 白色圣灰的女王》暂时还没有公布发售日，让我们一起来期待吧！

近期影漫收视指南

动漫

七月份的夏季新番已陆续接近尾声，所有的动漫迷又将迎来一年中动画最多的十月新番。目前这些新番的播出时间均已确定，阵容十分庞大，看点颇多。再度回归的人气作品想必 FANS 一定会继续追看，这里就不多做点评。新上榜的作品比较推荐科幻机器人题材《闪亮的塔科特》，这也是 BONES 号称超越《交响诗篇》的野心之作。另外像是超人气轻小说改变的秋叶系动画《我的妹妹哪有这么可爱》、由小畑健人气漫画改编的青春题材同名动画《食梦者》等等也非常值得期待。

TV 动画【10 月新番】

译名	原名	类型	推荐度
百花缭乱	百花缭乱 SAMURAI GIRLS	战国幻想	★★★★
荒川爆笑团 2	荒川アンダー ザ ブリッジ ×2	无厘头恶搞	★★★☆
我的妹妹哪有这么可爱	俺の妹がこんなに可爱いわけがない	宅生活	★★★★
更多 出包王女	もっと To LOVE る	卖肉片	★★☆☆
侵略！乌贼娘	侵略！イカ娘	搞笑卖萌	★★★☆
信蜂 REVERSE	テガミバチ REVERSE	幻想冒险	★★★☆
闪亮的塔科特	STAR DRIVER 辉きのタクト	机器人幻想	★★★★
魔法禁书目录 II	魔法禁书目录 II	学园超能力	★★★★
咎狗之血	咎狗の血	女性向 BL 系	★★★☆
少女妖怪 石榴	おとめ妖怪 ざくろ	妖怪幻想	★★☆☆
薄樱鬼 碧血录	薄樱鬼 碧血录	新选组物语	★★☆☆
食梦者	バクマン	青春励志	★★★☆
MM 一族	えむえむっ！	爆笑校园剧	★★★☆
天降之物 f	そらのおとしものf	卖肉恶搞	★★★☆
超级机器人大战 OG 巡视者	スーパーロボット大战 OG ージ・インスペクター—	机器人	★★★★
口袋妖怪 最好的祝愿	ポケットモンスター ベストウイッシュ	新口袋冒险	★★★☆
钢铁侠	アイアンマン	美漫改编	★★☆☆

日剧／美剧

近年来新上档的日剧整体素质有下滑的趋势，各大电视台为了确保收视率也不得不祭出"镇台法宝"，例如富士台的《医龙》以及朝日台的《相棒》，这两部国内观众耳熟能详的作品都将在今年秋季推出它们的最新续集。而美剧方面除了正在热播的常青剧，秋季开始播映的剧集题材基本集中在律政以及刑侦反恐这两大类，收视出现类型重合的美剧迷不妨有选择地进行收看。

热门日剧【秋季档】

译名	原名	类型	推荐度
医龙 3	医龙～Team Medical Dragon～3	医疗急救	★★★★
最后的日出	モリのアサガオ	纯爱	★★★☆
自由职业者买房	フリーター、家を买う。	生活励志	★★★☆
与恶魔缔结契约的女人	恶魔と契约した女	犯罪悬疑	★★★☆
相棒 9	相棒 season9	刑侦剧	★★★★
黄金猪	黄金の豚	职场	★★★☆
秘密 TOP SECRET	秘密～トップシークレット	悬疑推理	★★★☆
黑金丑岛君	暗金ウシジマくん	漫画改编	★★★☆
FACE MAKER	FACE MAKER	人生哲理	★★☆☆
继续 2	ケイゾク 2	超能力推理	★★★☆
兽医杜立德	兽医ドリトル	医科	★★☆☆
心之线	心の糸	亲情剧	★★★☆
Q10	Q10	科幻爱情	★★★☆

人气美剧【正在播出／即将播出】

译名	原名	类型	推荐度
婚姻狂想曲	Better with You	婚恋	★★★☆
警察世家	Blue Bloods	刑侦	★★★☆
大西洋帝国	Boardwalk Empire	黑帮	★★☆☆
逝者之证	Body of Proof	刑侦	★★★☆
辩护律师	The Defenders	律政	★★★☆
底特律警事	Detroit 1-8-7	警察	★★★☆
大事件	The Event	悬疑	★★★☆
啦啦队恶女	Hellcats	校园	★★★☆
麦克和茉莉	Mike&Molly	情景喜剧	★★★★
真相大白	The Whole Truth	律政	★★★☆
超能家庭	No Ordinary Family	科幻	★★★☆

电影

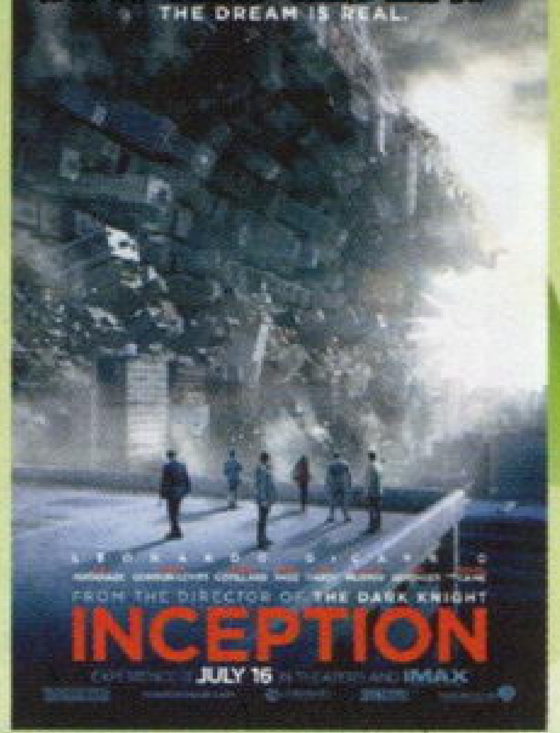
强档电影【正在／即将上映】

译名	原名	类型	推荐度
盗梦空间	Inception	科幻悬疑	★★★★
最后的风之子	The Last Airbender	奇幻冒险	★★☆☆
敢死队	The Expendables	动作	★★★☆
线人	线人	动作·剧情	★★★☆
怪物史瑞克 4	Shrek Forever After	奇幻动画	★★★☆
魔法师的学徒	The Sorcerer's Apprentice	奇幻冒险	★★★☆


10 月动画新番《闪亮的塔科特》


秋季日剧《医龙 3》


9 月迪士尼新片《魔法师的学徒》

动作科幻巨制《盗梦空间》


雷电的新学期

曾经上学的时候，每个新学期开始时几乎都踌躇满志，尤其是在阶段性的转移工程完成时（中考、高考），对新环境新同学的向往那是相当人我心潮澎湃啊！高中毕业之后，要去一个海边城市的大学读书，那之前从未见过海的我直接被扔到那个走路到沙滩只要 5 分钟的校区里，我顿时就 LOST 了，决定每天都要去看大海！第一个月还真的几乎每天都去，即使只坐 5 分钟，之后就越来越短，后来，我不说了，你懂的……

邪魔院 九兵卫

小编带你走近日本



相信每一个读者都有过逛夜市或者庙会的经历，露天的小摊儿更是在生活中随处可见。路边小吃散发出扑鼻香味，随意挑选琳琅满目的小玩意的兴奋感，这些是在如今的超市或者卖场中感受不到的。长大后，我们对露天的小摊儿有着越来越多的挑剔与顾及，但内心却很怀念当年对于露天小摊儿的情况。这种心情其实也挺复杂，或许也是因为生活的环境变得复杂了吧……

东瀛采风

日本的露店

露店（ろてん）全称露天商店，或者更通俗地被人们称为小摊儿。虽然露店不上台面，但也是当地市井生活的最直接体现，本期“邪魔院”小九带大家看看日本的露店，领略东瀛的地方风土。

屋台

最富日本特色的露店叫做屋台（やだい），这是一种搭在三轮车或者手推车上的小摊儿，可以整体移动。屋台通常只在夜间营业，主营各类小吃，也提供烧酒以及拉面等主食。经营者除了需要根据《食品卫生法》在当地保健所获得营业许可，同时也要遵守《道路交通法》并在街区警察署备案以获得道路许可证。日本之所以自古盛行可自由移动的屋台，与当地的气候条件也有关，常设的露店不利于搬迁。

随着现代城市的高速发展，传统的屋台已经很难在日本的大街小巷见到，只有在一些缘日或者正月的祭典活动中，屋台才会涌入人们的生活。特别是七月与八月，露店的习俗被称日本人笑称为夏季的风物诗。庆典活动中的屋台经营者，并非全部是商人，他们中也有很多是街区组织的当地居民，只在特殊的节日才会临时聚集在一起经营屋台。这样既能让附近的居民共同参与，也能促进邻里之间的交流，是一件非常有意义的街区活动。



土产

土产（みやげ）就是我们所说的地方土特产，这也是露店的一大特色。露店的土产不仅有价格优势，种类也比普通商店更加丰富，顾客要有淘货的本领，同时也要有三寸不烂之舌与老板讨价还价才行。没错，在日本的露店也是可以还价的。（笑）

天津甘栗

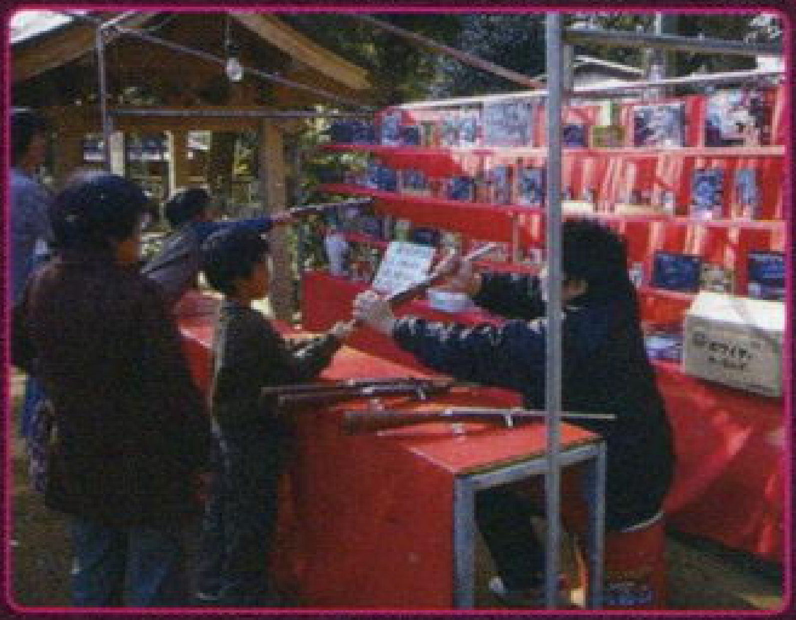
“天津甘栗”也是日本露店的一项传统。听名字就知道，天津甘栗其实就是中国的板栗，并非因为是天津出产的板栗就被叫做“天津甘栗”，而是因为这里来自中国的栗子大都从天津港输入到日本，所以久而久之就被叫成了“天津甘栗”。



露店的传统

金魚すくい【捞金鱼】：顾客花费100日元可以获得一个碗和捞鱼的纸网，随后用纸网在水池中捞取金鱼并放入碗中。纸网极易因鱼的重量而烂掉，这正是捞金鱼最重要的一点和乐趣所在。捞得的金鱼可以购买，但根据品种的不同，金鱼价格也有落差。





的屋【射击】：使用威力极小的简易气枪射击架子上的玩偶，击中便算“中奖”，通常越远越小的奖品最难击中，但价值也最高。安全起见，这种气枪的子弹一般为软木塞。除此以外弓箭、投矢也能被用作射击的工具。

輪投げ【套圈儿】：套圈儿由射击演化而来，玩法更加安全，适合男女老少。套圈儿以及射击不仅在日本，至今也能在国内的一些庙会上见到。



占卜

日本是一个信仰神道教的国家，占卜至今仍然非常风行。一张桌台，两把椅子再加几只竹签就能搭台营业。是否能招徕顾客，完全看占卜师个人的水平。拥有一定口碑与资本的占卜师，也会从露天摆摊的模式转变为自己开占卜店营业，这在其他国家是不多见的。

露店的消逝

对传统露店影响较大的除了环境与卫生问题，商店街的繁盛也是造成露店衰落的重要原因。相比露店，商店街更为集中且易于管理，穹顶的设计也保证了店铺以及顾客即便在恶劣的天气下也能正常营业与购物。而现代社会的城市道路愈发紧张，也进一步压缩了露店的生存空间。

与恋人一起逛露店

游戏中的露店令人印象最深刻的自然就属《心跳回忆》了，Konami将与恋人参加夏日祭、逛露店作为一项传统保留了下来，在《Love Plus》中也有登场。

露店的小吃与玩具



■たこ焼き【章鱼烧】



■おでん【关东煮】



■焼き蕎麦【炒面】



■お面【面具】



■天ぷら【天妇罗】



■焼き鳥【烤鸡肉串】



■《心跳回忆4》



马上就要TGS了，不少大作的热气已经扑面而来。如果你对心仪的作品有什么期待和展望，不妨写成文章发送到自由谈投稿信箱，说不定有机会和全国读者一起分享哦~这次我们有青行灯姐姐的一篇“《女神异闻录PERSONA》系列”的漫谈，真切的爱溢于言表，献给“女神爱好者”也正好合适用来缅怀Atlus。心的修炼是一切修炼的核心，下一篇就是一位奖杯达人的心路历程，相信对于奖杯迷来说很有借鉴参考的意义。投稿请至tt@ucg.cn，自由谈投稿邮箱正张开大嘴等待你的投稿！

浅谈《女神异闻录》系列

饱受争议的“《女神异闻录PERSONA》系列”作为Atlus公司的几款看家游戏之一，前后七作见证了时代的变迁，从认真严谨设定考究的游戏风格变革为轻松时尚迎合市场的风格后，开拓出大量新用户群体，但也招致了原系列玩家的不满。

游戏标题中的“PERSONA”，来源于荣格心理学中的“人格面具(PERSONA)”这个概念。游戏的中心便是人心，人们面对社会的行为“面具”被具象化为神灵的形象，并如同JOJO奇妙冒险中的替身一样担负起战斗中的重任。相应的，人心中不被他人了解的负面，则作为“影”而存在（3代除外）。其总体上，是将人生的战斗，抽象模拟成为游戏中的战斗。并且，还要面对自己内心深处的另一面。“PERSONA”这项无论在剧情还是在系统上都十分重要的事物在游戏中始终没有一个确切的译名，有人习惯称其为召唤兽，有人称其为仲魔，大多人则直呼其名。最初进行PERSONA设定的金子一马表示，因为这些形象是主人公及同伴的“人格面具”，所以用假面舞会的概念去做了PERSONA的设定，都是以当事人本身穿戴起相应的扮装服装为主的设定思路，间或有少数为了表现特定角色内心而使用与当事人不同性别PERSONA或是非人类形态的设定。后期做设定的副岛成记大体遵循了这一思路，但对于穿戴可能性和PERSONA关系象征角色关系这两个方面，则较为随意。

作为校园冒险故事，系列的每一作都用校园中所流行的都市传说作为剧情开端。如初代中的四人墙角游戏，二代中开场不久就出现的校长散步铜像，三代中的影时间街道及四代中的午夜电视放送等，营造出悬疑气氛，用一个似乎是恐怖游戏的剧本想法，来做出一部或冷静或喧哗的校园冒险RPG，这是这一系列的共同特点，并且也确实非常吸引人。尤其是到了4代，每一个剧情上的细节都尤其地适于恐怖游戏的构想，却生生地做成了清新的GAL型RPG，留给玩家本身对剧本的思考余地十分之大，这是非常有趣的一种状况。

前两作中强调人心及人言的作用，从园村麻希用一己之幻想“囚禁”了同学一行人，到著名的“流言”系统将传播的谣言成真。后两作游戏则为了突出轻松的校园生活，而弱化了其中对于人心和流言等剧情的刻画，影时间街道的都市传说可以参考《不安的种子》中时间停止的间隙有怪物行走于街道那一幕，而电视世界的内心放送则是由来已久的午夜诡异电视节目传说主题。



《女神异闻录3、4》与《1、2》相比，都市传说主题引出悬疑故事后并未与实际游戏内容紧密结合，而仅仅起到了表述主线内容时间段的作用。初代中的四人墙角游戏暗示了跟随主人公队伍战斗的女主角“完美的麻希”是不存在的虚像，当事人躺在医院里，其幻想的自己完美的形象作为“不存在的第五人”与主人公共同行动。而后两作无论是影时间还是午夜电视，都没有做到一定程度上暗示了事情真相的作用，主线架构由于没有各种细节的紧密交织和对周边社会环境的详细描写刻画，而显得比起前两作凌乱和较为淡化。这种将主线架构极尽淡写简化而丰富支线事件的做法，使得玩家在游戏进行过程中感受到充实的乐趣，但是回头来看看，觉得在游戏中的经历并没有十分丰富，流程极其简单短暂，时间大都花费在琐碎的与人交流和迷宫中的游玩上面。不过也许正是因为很多人平时想想自己的过去，也是每天都在忙碌，但是值得铭记的重要事情确实没有很多。才会对这两部作品有着更多共鸣感的吧。就像是在看别人的故事和在过自己的生活一样的区别。

在弱化悬疑成分与简化主线后，女神异闻录3、4中的核心“PERSONA”在剧情中的重要性也被同时削弱了，不再是玩家探寻内容的重要部分，每个角色所拥有的PERSONA和其人生的紧密关联也随之切断，原本能够起到的投射角色性格、影射角色心理变化并暗示角色之间关系的作用变得简单与表面化，留下的只有一定程度上的象征意义。P3男主角的专有P无论是奥路菲斯、塔纳托斯、弥赛亚还是改换为宙斯，都可以给出合理的解释，整体上并不严谨，但遵循了前作的影射大体角色关系的作用。而P4中设定更为随意地连角色间的关系都不曾暗



示，几乎只是“当事人”性格及其思考方式的展现，并成为简单的贴题象征，PERSONA的重要性只体现在战斗系统中，而无剧情上的必要性。从而彻底变为“替身”和召唤兽般的存在。不过仍然因为“当你需要时，你能够驱使他或她在你身后保护你或挺身而出”而会有那种对于“自身”一样的绝对信任感，使得后两作的PERSONA与角色本身略有剥离并作为当事人“影”的延续，具有独立人格的感觉，比起3中纯召唤兽一般的表现引人注目了许多。不过4中更为糟糕的是主人公的PERSONA是“亚当”伊邪那岐，其他的伙伴拥有的PERSONA均为其子嗣，不禁令人猜想给出角色对应PERSONA的名称参考的那位设定者的真实意图，只是为了凑创世夫妇及《古事记》中的人们，还是另有所指？

起初为了理清这个游戏的内容，我常常与友人争吵。他认为P1、P2是严谨制作的作品，而P3、P4相对其使用的框架中心走偏太多，繁琐无用的细节和各种谬误也太多。制作者想要让玩家体验到的也许就是一个虽然到处暗藏杀机但是你却可以畅行无阻的乐趣场合，使用了一个既成的主题框架但是把本应做好的剧情内容交给玩家自行选择与脑补，对此，原有的游戏爱好者不满基本是无可避免的问题，但是对于新作的玩家，当厌倦了异世界的游乐场，离开之后是否会对那并不丰满的游戏中剧情的记忆有

本栏目文章仅代表作者个人观点

所留恋呢？

PS：最近一直没有从P3P的塔中走出来。虽然到现在我仍然对褐色的女奥路菲斯意见很大，但P3、P4去掉其中超自然的部分后与我个人的生活感受是如此相近，对于游戏内容的共鸣几乎占据了我整个游戏时间并且游戏系统确实值得你为它而花时间在上面。（P1复刻版如果有汉化的话，虽然画面有点惨，但是也是很耐玩的好东西。）

也许大多时候，我们确实不太需要看别人的如何千回百转的故事，需要的只是一份流连忘返的属于自己的世界，以及那个在我需要他或她时，能在我身前出现的那样一个完全值得我信赖的人。无论是我的影子，还是我的面具。

文 青行灯



奖杯十诫

一个奖杯迷对奖杯的反思

沉迷奖杯已经九个月了，经历过为奖杯而疯狂的时期。随着热情的慢慢减退以及生活中其他兴趣所占比重的增加，对于“奖杯游戏”这种游戏方式也有了些许思考。戏仿摩西十诫，作此文字，仅供同好一起探讨总结。



一 吾之名为奖杯，除吾之外，汝不可信奉其他成就之名。

奖杯是继成就之后，又一个游戏嘉奖系统。首先，我们要搞明白奖杯或成就系统对于玩家而言，究竟带来了游戏乐趣中怎样的质变，以及对于游戏公司而言产生这种奖励机制的功利目的。

由于奖杯系统到目前为止没有任何的实际价值可供玩家来交换，那么这种奖励本身和成就一样，完全是一个数值的累积。由于奖杯采取了比成就更为直观的等级图标，尤其是白金奖杯的获得对于玩家的诱惑更大，无形中也增加了PS3游戏的粘着度。同样的数字累积，X360可以依靠足够多的游戏数量来积累成就点数，哪怕你只是浅尝辄止；而白金或者金杯的数量非常清晰的反映出一个玩家曾在游戏中投入的程度。虽然白金的获得经常和玩家技术水平无关，然而仍然会因为获得白金所必要的精力和难度底线，而使得玩家的成就感得以提升。一个游戏随着本身的难度设置以及奖杯难度的高低有别，获得白金所付出的时间精力也差别巨大，因此如何提高获得白金的效率变为了追逐奖杯的玩家的思想主流。

也正因为如此，会有大量的“奖杯神作”的产生。如果不是因为白金的易于获得，这些游戏一般情况下较为低劣的素质是很少有玩家去光顾的。忍受不足十小时的枯燥的游戏历程，换得是其他游戏可能要花费几十甚至几百小时才能获得的白金，于是游戏公司为一些小成本制作的三线产品找到了一种流通的方式。

二 不可贪图奖杯之虚名，需体察制作者之用心。

虽然对于玩家而言，白金的道路很多时候都是无聊的重复劳动；对于游戏制作者而言，除了完成这个必要的任务以外，一些设置精良的奖杯条件也能对玩家产生良好的引导，使得玩家能够更好的体察到制作者的用心，并且提升自己的游戏乐趣。

以《猎天使魔女》来举例，奖杯设置大体上和同类游戏一样，分为过关剧情奖杯、数字累积奖杯、宝物收集奖杯以及技术统计奖杯四类。技术类奖杯里有连续闪避回数和连续弹返两项，这对于突破“无限巅峰”难度非常有帮助。习惯了魔女时间之后，刚开始进入“无限巅峰”难度，无法发动魔女时间会让玩家感到极其不适应。良好的目押和反应是通过“无限巅峰”的必要条件，当然你也可以靠拼药拼过去，但在白金过程中锻炼提高自己的操作所获得的成就感无与伦比。如果没有奖杯的因素，对于游戏通关毫无影响的隐藏任务可能会被很多玩家所忽视，其中有些任务的高难度也会令人望而却步。只有白金的“逼迫”可能才会令很多对动作游戏不太擅长的玩家刻苦训练自己的反应和操作，当你获得这款游戏的白金之后，再去尝试同类游戏，会感觉难度会下降一个级别。

奖杯设置和游戏魅力贴合得如此之紧的当属凤毛麟角，多半游戏的奖杯条件都是无脑的“刷”字。

三 不可舍本逐末，不可为白金奴。

为追逐白金数量的累积，不少玩家寻找了各种方法来提高自己的效率。最常见的是搜寻各种“奖杯神作”，那些不费时费力的电影改编游戏往往成为奖杯迷圈中的热门标题。

事实上，部分奖杯神作的素质并不是想象中的那么低劣，有些不起眼的作品在以前或许没有机会尝试，但现在奖杯所带来的动力，也会从一些小品游戏中获得一些大作所缺少的轻松休闲和单纯的快乐，无疑一举两得。

然而，如果走向极端，会把这单纯的快乐与效率相结合的游戏方式变得单调而重复。较常见的是寻找同一款游戏的不同版本，花费双倍甚至因为熟练度的关系更少一点的时间来获得两个以上的白金。更有甚者，为了追求不同版本白金，花费高价来收购一个素质较低游戏的第二、第三个版本。从效率来考量，无可厚非。但是相同的游戏体验，有时甚至是糟糕的游戏体验却因为白金的束缚而要多次重复，这无疑是辛苦而又无谓的。每个月都有大量的游戏推出，省时省力的奖杯神作的比例也并不低，何不把有限的时间都尽量用在增加游戏体验上呢？同样的时间获得同样的两个白金，即便是选择不同游戏会增加一点用时，岂不比机械的重复劳动更好些？毕竟还是那句话，奖杯带不来任何实际价值。

四 当忠于吾心，不可违背奖杯初衷。

无论制作者对于奖杯的设置是否用心，最基本的出发点都是为了提高游戏的粘着度，使玩家更好的体验他们的作品。虽然也有那种直截了当打着“奖杯神作”幌子来卖货的超级大烂作如《终结者》，但对于一般制作者而言，并不希望玩家只注意到其作品仅能带来白金这一个诱惑。

为了提高白金获得的速度和效率，玩家不但能从游戏本身来寻找方法，更能从游戏之外来找到捷径。较为常见的方法是交换白金，即互相登录对方的账户，为对方获得某款游戏的白金后再上线同步。没有付出实际的劳动而获得白金的累积，当然，这从奖杯列表上是无法看得出来的。笔者也交换过一次白金，因为友人不肯外借某一款游戏，一心想获得该款游戏白金而又没有多余的预算来购入的我，无奈只好以交换白金的方式来取得。同一个游戏第二次的白金因为有了经验非常顺利，完全不费任何力气，但过程之无聊无法形容。这一次交换之后，我发誓再也不会有下一次同样的行为了。游戏如果自己不用打都可以，那么电玩这个娱乐方式本身存在的意义就产生了悖论，何不把时间用在对生活中其他领域的数字累积的追求上面？

五 当尊重奖杯之纯粹，不可金粉饰之。

如果说交换白金已属于一种自欺欺人的方式的话，那么还有更极端的一种行为存在，那就是——买白金。

以金钱作为代价，雇佣他人为自己账户累积白金。从某种意义上来讲，这似乎比上一种方法更为聪明，连交换白金所必须花费的时间精力都不复存在，只要花费一定的金钱，就能直接获得白金的奖励。而且更重要的是，部分玩家是运用这个方法来获得超过自己能力或者时间允许条件下的高难度白金。偶尔从朋友处听闻到，奖杯居然也有“市场参考价”，比如像《GTA4》这样需要花费大量时间精力的白金“市场价格”为 3000 元左右，而像位列于奖杯难度之顶的游戏如《忍龙 Σ2》，则价格更为昂贵。或许这种行为里虚荣心的作祟已经远远超过投机取巧的心理，用不属于自己能力范围的东西来为自己吹嘘，这在现实社会中也是一个普遍存在的现象。值得商榷的倒是愿意出卖时间受他人雇佣的玩家，即便以 3000 元一个《GTA4》白金的“劳动报酬”而言，每小时不高于 30 元的“工资”也足够低了，当真值得吗？

笔者也碰上过一些难度并不高甚至可以说完全不存在难度的白金被“重金悬赏”的情况，比如《暴雨》刚出不久，就有人愿意花钱买这个游戏的白金。对此，实在是感到无法理解……

六 不可盲目开始奖杯之旅。

相比较现在，过去我玩游戏从来不看任何攻略，从来不刻意追求完美的我很多游戏都是一遍草草通关。隐藏要素也好，特殊打法也好，对于我就好象不存在的天外异物一样。有赖于奖杯的出现，使我游戏的方式产生了很大的改变，很多游戏不再是随便应付的一个消遣过程，其中也充满了钻研的乐趣。

更为重要的是，因为奖杯的促使，使我比过去更重视攻略资料的作用。经历过一些教训之后，在开始一个新的游戏之前，我已经习惯于看一下奖杯列表，在网上找一下相关的资料。这里不得不提的是日式游戏中会有大量限时奖杯条件的存在，如果你没有在事先做好调查和统筹安排的工作，很可能一个小小的疏忽就让你这一周目完全白费（较为突出的例子如《薄暮传说》各关底的特殊条件以及《星海传说》的战斗收集）。而另一些过关类型游戏的特殊条件，虽然有选关的存在可以大大方便奖杯收集的过程，但在第一周目没有尽量多获得一些特殊条件奖杯的话，还是很麻烦的。

七 不可随意选择难度。

大多数奖杯游戏都会包含难度通关的奖杯，由于白金的解锁条件是要获得所有的其他奖杯，那么对于选择一周目难度也要有个科学的考量。通常情况下，最低难度或最高难度都是白金之旅最佳的一周目选择。前者方便你完成各种收集和技巧类奖杯，然后再挑战最高难度来获得其他几个难度的通关奖杯；后者在对自己操作水平较有信心的前提下，如果能够兼顾到收集和技巧奖杯的完成，那么在用时上会比较的经济。然而，大多数情况下，因为有着跨周目能力道具继承的关系，两遍通关的方式往往要比一遍最高难度通关更为快速有效。

偶尔也会出现《忍龙 Σ2》和《如龙 4》这样强制要求完成各难度通关的要求，对于这种奖杯的设置，我想做的唯一一件事情只是对制定者竖起中指。

八 不可随意收集。

可以说 90% 以上游戏的白金历程都少不了收集要素的相关奖杯，除了剧情规定必须获得或者时期限定的收集物品之外，最好能抵制住诱惑，尽量在第一遍流程内不去接触隐藏物品的收集。尤其在一些隐藏物品数目众多的游戏里，你会发现随意拾取收集品，最后面临的往往是漫无目的的寻找最后几个物品的尴尬。尽可能于最后一周目，参照攻略说明（最好是详细收集地图）来一一核对寻找，每找到一个就做上记号。而在游戏流程中剧情规定获得的隐藏物品或者时限条件下获得的隐藏物品更是要提前做好记号。这个习惯的养成对于提高获得白金的效率，帮助非常之大。

九 不可以奖杯为名，掩盖制作粗糙之实。

在这一点上，笔者对于日厂制作的游戏颇有微词。以光荣为代表的日厂，在奖杯设置上永远和他们在对待奖杯的补丁上的态度一般懒散，简单的全部收集、技能全满等等千篇一律的要求充斥着奖杯列表。制作者完全不用动任何脑筋，而玩家却因为一个“刷”字浪费了大量时间，而日式游戏又尤为喜好将物品出现率调得很低，笔者曾有过在某款游戏中一个普通素材刷了近十个小时的经历，当时简直想把制作人的脑袋塞在门框中，狠狠地夹他一下才好。

更有甚者，有不少游戏某些特定技巧类的奖杯，会因为游戏本身对于视角把握、反应不够灵敏甚至一些 BUG 而使得获得难度大幅上升。这种难度和技术完全无关，获得的条件完全看玩家的 RP。制作上的不成熟甚至低劣，非但不能成为开发者的修改目标，反而拿来考验玩家的耐心，不以为耻反以为荣。碰到了不少这样的例子，也是使我对于奖杯热情产生下降的原因。

十 不可开启禁忌之门，改造自然。

如果说交换白金和买白金已经是颠覆了奖杯本身意义的话，那么近期开始出现的修改存档法则更是将奖杯迷的本质考验推到了一个边缘的地步。通过一个黑客存档，在一两个小时甚至几分钟内获得原本要花费几十甚至上百小时才能得到的白金，这种不劳而获的惊喜也许带来的刺激是无与伦比的。奖杯没有实际价值，在当前阶段，修改存档的手法不会遭受到惩罚，但一旦泛滥下去，出现和 X360 上那样的恶性修改成就之风的话，那么终有一天官方会有行动的。如此一来，辛苦累积了几十个奖杯的账号很有可能付诸东流。

此外，随着这种现象的出现和增加，也会迅速“培养”出一批新的“奖杯黑马”，那么奖杯数量的比较还有什么意义吗？

奖杯虽然使我找到了很多以前没有发现的游戏的乐趣，但同时，它也在扼杀不少的游戏快乐源泉。重视奖杯的含金量，尽量挑战一些自己喜爱的游戏，尽量尝试一些较高难度的白金，这是奖杯迷一个本质的追求；忽视奖杯的纯粹数字，寻回更多原来固有的游戏趣味，这也是一个奖杯迷更好的归宿。

毕竟我们应该信服一个道理，我们无论如何，奖杯的数字都永远无法超过奖杯网首页那一排职业“奖杯贩”。而即便能够像他们那样，但依靠却是金钱购买、多人共用账户或是修改来追求数字的虚荣，又能如何呢？会获得任何实际价值的拜服和仰慕吗？

永远不会！

文 silence



多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

最近出了空难，导致很多人坐飞机时都惴惴不安。也难怪，即使官方再怎么宣传飞机这种交通工具的安全性，可是在天上飞的玩意儿，一旦出了事就是大事。神在云彩上才不会害怕，人在云彩上多少心里都会嘀咕。有一次我坐飞机的时候，送行的朋友冷静无比地对我说："你这个飞机会坠毁。"我听过后一身冷汗，问他你是脑子里种香菇了么没事找骂。他依然平静地对我说："飞机坠毁是非常小几率的事件，预料到飞机坠毁也是小几率事件。两个小几率事件同时发生的概率为超小，我刚刚其实是保佑了你……"。

最美《街霸IV》选手

雷电 提供　多边趣闻

かよ佐藤，又名"かよポリス"(Kayo Police)，他不仅是日本最强《街头霸王IV》玩家之一（使用角色为Viper），还是日本最美的《街霸IV》玩家，最重要的是……她是……"他"。

8月末日本电视节目"魔女たちの22时"中（魔女10pm，基本上是以十到二十几岁的女性为主题的节目），かよ公开了他的真实性别——男，而且かよ并非变性人，在他之前录制的一些节目、视频中，我们可以听出，他的声音也非常女性化。

令人惊奇的是，かよ还是女性杂志的流行模特，甚至还出现在广告和各种宣传活动中，此图就是かよCos贝优妮塔，与游戏制作人的合影。他称此次公开性别为一个"全新的开始"。



■かよポリス的美丽Cosplay。



■甜美的笑容和可爱的手势。

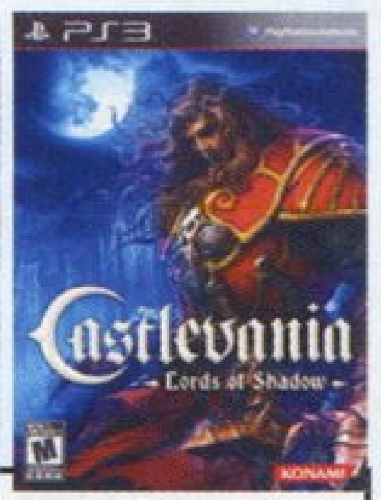
近期限定版赏析

脆薯条 提供　多边限定版

多机种	恶魔城 暗影之王
原名	Castlevania：Lords of Shadow
2010年10月9日发售／Konami／79.99美元	

最近Konami公布了《恶魔城 暗影之王》的限定版，在十月万圣节之际，给喜欢该系列的玩家一个特别惊喜。本次西班牙厂商Mercury Steam负责操刀的本作将把该系列提升到一个全新的境界，势必会让玩家体验一次新生的《恶魔城》。限定版的内容极具收藏价值，包括游戏本体软件，还有游戏的原声OST和一本设定集，设定集中包揽了游戏中各个场景的原画、怪物的设计图、创意封面等等，必定会有珍藏度极高的稀有原画！另外值得一提的是，游戏限定版的封面（右图）也和普通版不同，我们可以看见加百列的脸更有中世纪欧洲的风格。限定版PS3版和X360版都有份。





必入！必首发！必限定！



艾鲁伴身旁——《怪物猎人》艾鲁猫可动模型

八重樱 提供　多边模型

高度	11cm
生产厂商	MEGA HOUSE
发售日期	2010年8月下旬
售价	2100日元／只

艾鲁在猎人们中一直都人气不低，善于从周边中牟利的Capcom自然也不会放过这么受欢迎的题材，不断地推出一波又一波的艾鲁商品来榨干猎人们的荷包。这不，趁着8月底PSP游戏《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》发售，新一轮的艾鲁潮又再度来袭，首当其冲的就是这对由MEGA HOUSE发售的艾鲁可动模型。这两年，模型界很流行可动元素，像黏土系列、figma系列以及山口式都是以可动为卖点，这两只艾鲁也不例外。玩家不但可以活动它们的手脚摆出各种可爱的姿势，还能配合动作去更换面部表情，简直是萌得不行。这对艾鲁现在国内已经有不少商家拿到了货，淘宝上价格普遍是在300元～350元／对的范围内浮动，价格还算合理，猎人们可以考虑入手哦～







Halo Kitty参上！

星夜 提供　多边宝箱

新西兰设计师兼插画家Joseph Senior最大的爱好就是将凯蒂猫（Hello Kitty）改造成各种著名角色，在他的手下已经诞生了高达Kitty、黑武士Kitty、金刚狼Kitty、钢铁侠Kitty等玩偶，现在他又为玩家们带来了Halo Kitty。之前曾经有人设计出乐高版士官长，令人见识了传奇英雄可爱的一面，不过和这个Halo Kitty比起来就要逊色得多了。可惜的是，这款士官长Kitty只不过是Joseph Senior设计出来的3D模型，并没有哪家厂商宣布要生产其成品。万能的山寨厂们，加油！





◀▲怎么看都是我们的士官长Kitty最可爱。

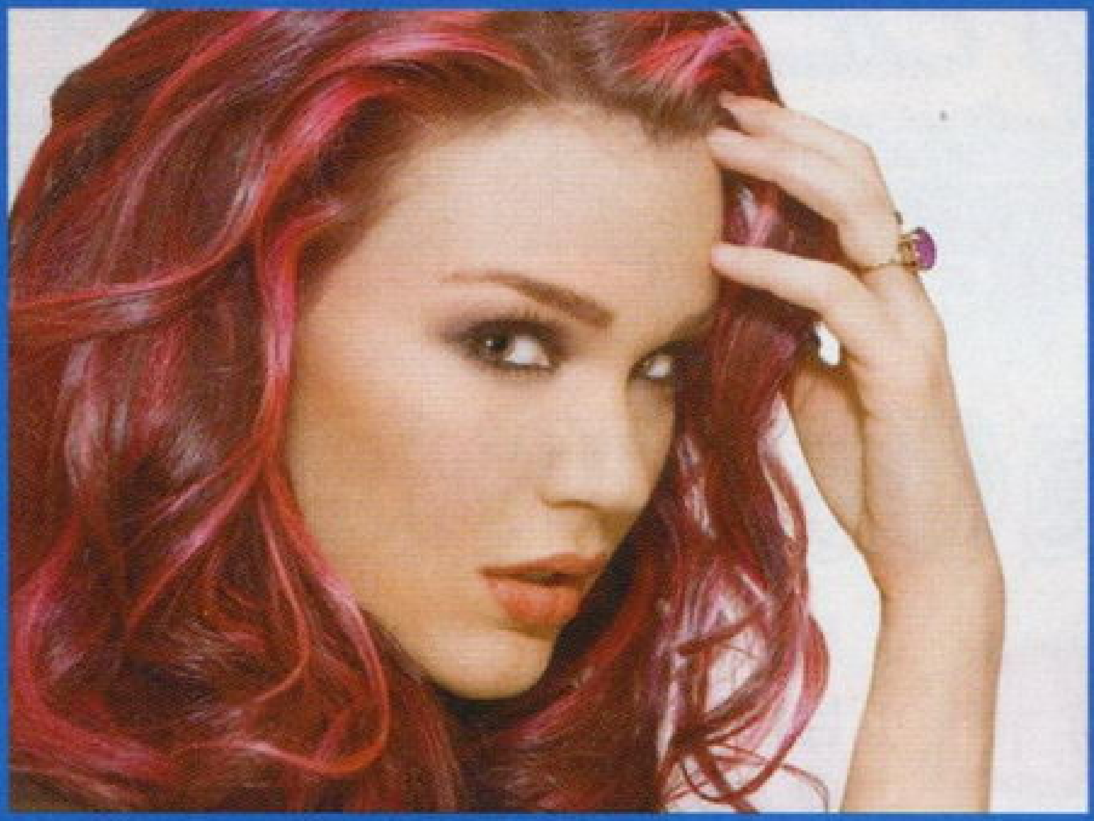
灵魂歌手和游戏中的邦女郎Joss Stone

多边音乐

雷电 提供

Joss Stone，1987 年于英国出生，16 时推出的第一张专辑《The Soul Sessions》被誉为 21 世纪最怀旧风的灵魂乐作品，这对于一个十几岁的年轻女孩来说，意味太多太多，灵魂乐、怀旧风、充满力量的磁性嗓音和对灵魂乐这种老道的音乐风格游刃有余的驾驭，令人很难想象这样的声音出自一个 16 岁的女孩。她之后的事业也是一帆风顺，目前为止出过 4 张专辑，获得过数次格莱美奖，因为年轻且充满活力，对各种风格的音乐都有极好的表现能力，和各知名艺人的合作也非常多，作为新生代的歌手，标准的美人容颜，在舞台上用力挤压声线，将灵魂灌入灵魂乐中，大胆的舞台表现和用心的歌唱让人难忘。除了音乐之外，Stone 还出演过一些影视剧，虽然出境次数不多，但是也让我们看到 Stone 歌唱舞台上那个灵魂歌手之外的一面。

预定对应 PS3、X360 和 NDS 平台的《007》新作《血石》中，Joss Stone 将成为丹尼尔·克雷格为原型的游戏版詹姆斯·邦德的邦女郎，全面参与到游戏角色建模和配音的工作中，而游戏的主题曲《I'll Take It All》更是由 Joss Stone 和 Dave Stewart 共同创作，Stone 亲自演唱的游戏独占歌曲。对于喜欢 Joss Stone 的人来说，这将成为玩这款游戏的最大动力之一！





本次 GameHalo 的“特别附赠”中收入了取自 Joss Stone 第一张专辑中的两首灵魂乐风格歌曲，专辑中的第一首歌《The Chokin' Kind》是 Stone 的歌曲中，雷电最喜欢的一首歌，当电子鼓响起，唱出“You can kill a girl, with a bottle of poison or a knife”（你可以用一瓶毒药或一支匕首杀死一个女孩）这句歌词，让人心也随着颤抖。另外，游戏的主题曲《I'll Take It All》目前并没有完整音频，官方有一个《007》式的标准预告片中就是用的这首歌，可以找出第 256 期《游戏机实用技术》的 GameHalo 观看。

2010穗港澳ACG动漫游戏展

多边动漫

纱迦 提供

国庆黄金周各位有什么好计划呢？不妨看看当地有什么展览活动，和好友一起大玩特玩吧。而一年一度穗港澳 ACG 又要开始了，将带给广州的动漫游戏迷们一个好玩有趣的国庆假期。如今主办方更透露了不少劲爆消息，《超时空要塞 边境》“绿毛”歌姬——中岛爱，演唱《空之境界》、《空之音》、《黑执事》等主题曲的三人组合 Kalafina，《灼眼的夏娜》作者高桥弥七郎等重磅嘉宾将出席本次盛会，在广州当地和有条件前去的动漫游戏迷们千万不可错过哦。


中岛爱


Kalafina



日本动漫红星见面会

银河歌姬李兰花来穗啦！在银河中唱响《星间飞行》的中岛爱现身穗港澳 ACG 动漫游戏展。

各位飞行员，你准备好与银河歌姬一同起飞没有？

日本华丽歌德三人组合 Kalafina 亦将出现于本次动漫展

《空之境界》、《空之音》、《黑执事》……近期大热的动漫作品处处可见 kalafina 的身影。

三位天籁之音的歌姬本次将会带来什么样的美妙乐曲？值得期待。

漫画家、小说作者一个不能少！

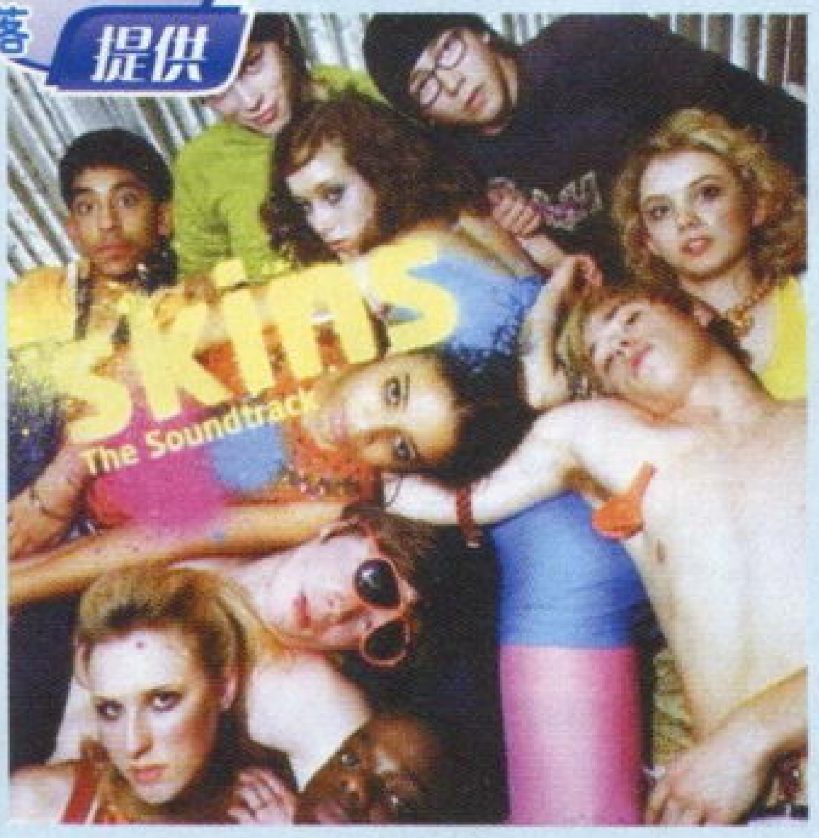
漫画家签名会已经是动漫展的招牌项目了，不过作为动漫展核心也无愧是经典的保留项目。而且漫迷的热情是逐年递增。今年大会请来的一众嘉宾似乎可以满足各类型观众的口味，面很全。女性向：大热耽美小说作者风弄、插画王一、漫画家喜喜果；台湾漫画家林玉琴、插画家恐龙。日本人气轻小说作者，来自天闻角川的特邀嘉宾，《灼眼的夏娜》作者高桥弥七郎以及《学生会系列》作者葵せきな（葵关南）。还有全民向人气作者：夏达、周洪斌、阿桂、shel……总之这次的穗港澳 ACG 十分有看头。

活动名称： 2010穗港澳ACG动漫游戏展
活动时间： 2010年10月1~5日
活动地点： 广州市越秀区 流花路119号 广州锦汉展览中心
门票价格： 30元

青春剧集三连发

多边影视

奈落 提供



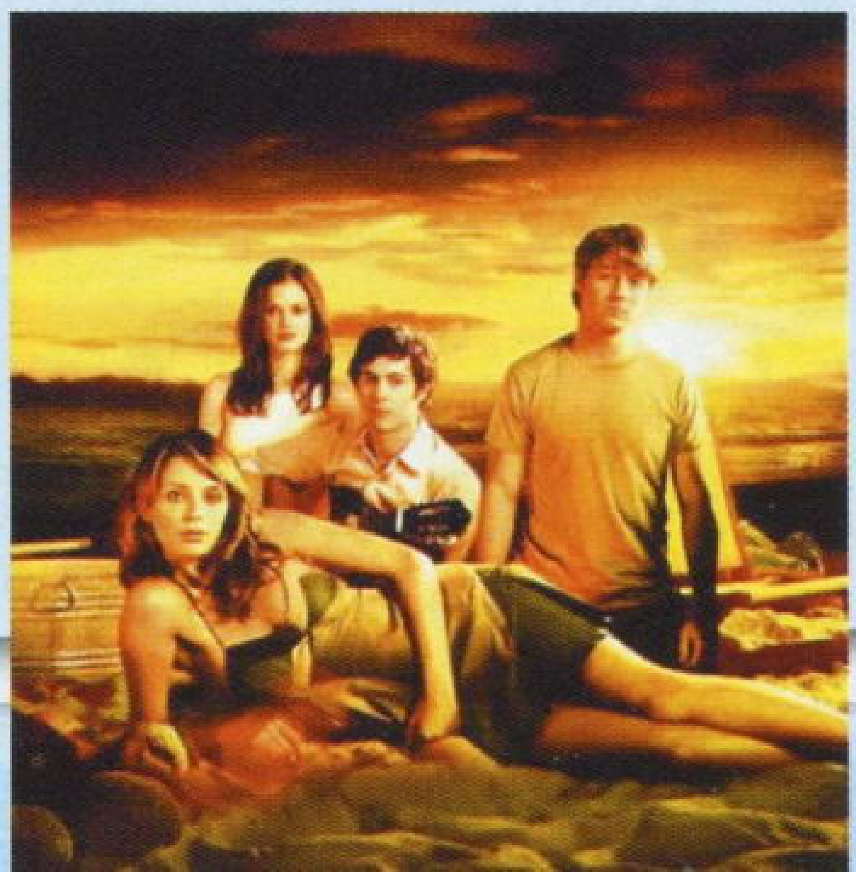
青春剧可谓经久不衰的类型，以下推荐的三部剧可谓欧美青春剧中的佳作。当然，毕竟萝卜青菜各有所爱，其他经典的欧美青春剧还有很多很多，这里只是挂一漏万了。

《皮囊》

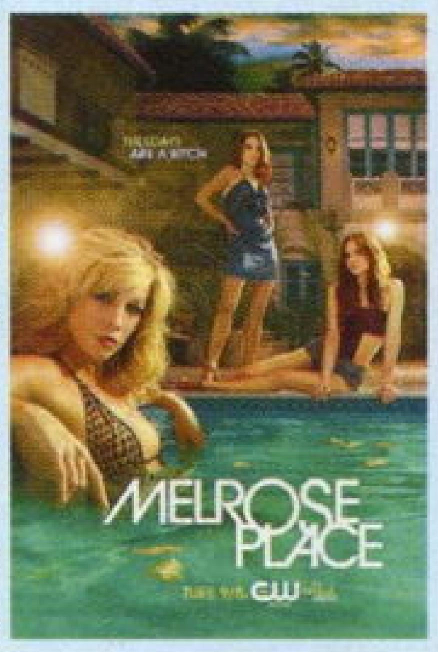
个人最喜欢的青春剧集，第一二季可谓经典中的经典，英伦风浓郁。用赤裸嘈杂的笔触，将年轻人的世界描绘得深刻而富有诗意。第三季之后的故事过于“非主流”，遂放弃了观看。

《橘子郡男孩》

很多年前的传统型的剧集，讲述了贫家少年来到富人世界，青涩的恋爱是主线，其中也包括了纯洁友谊和社会现实的冲撞，故事温婉深情，直面了青春期的很多严肃问题。其主题曲味道十足，绝对过耳不忘。



《新飞跃情海》



这个年龄段比前二者大一些，适于已经走出校门又未到而立之年的所谓“第二青春期”。一处公寓，包含了两代“蜗居”于此男女的情感纠葛，背后还有一起谋杀案作为背景。主要讲的是年轻人对事业爱情和梦想的追逐，背景表现了社会现实，可惜没有出现低薪白领、合租蚁族、还房贷、嫁房女的情节，可见美国社会现实与我国还是不太一样的。剧本的水品稍稍低于前二者，但也还算精彩。

世界最强奖杯达人异闻录

胜负师提供

多边趣闻



如果你声称自己是奖杯迷，却不知道Hakoom这个ID，不免有些叶公好龙。没错，他就是全球第一的奖杯达人，无论是172个白金（截止至2010年8月31日），还是超过9000个的奖杯总数，都让他笑傲江湖，独孤求败。排在他后面的几位奖杯控与他的差离甚大，短期内没有超越的可能。

在过去两年多的时间里，Hakoom一共玩了近300款PS3和PSN游戏，取得了PS3所有有奖杯游戏中约57%的奖杯（极少数冷门的日式游戏没有计算在内），其白金奖杯率为60%。考虑到大部分PSN游戏没有白金，实际上Hakoom所玩的光盘游戏中，有九成以上均获得了白金。

国外游戏媒体曾专门采访过Hakoom，令人吃惊的是，Hakoom表示自己从不与人交换奖杯，从不找人代打，也从不用黑客手段修改奖杯，所有9000多个奖杯都是他一个人凭真本事一分一秒打出来的！Hakoom说：“我热爱游戏，凭着对游戏的爱，我会尽力去白每一个游戏。虽然因为奖杯的关系，会挑些软柿子下手（玩奖杯神作），会找些奖杯分开计算的游戏，但也会朝一些高难度的奖杯警示级游戏发起挑战，比如说《吉他英雄》、《街头霸王Ⅳ》、《3D点阵英雄》等等，甚至一些有恶性BUG的游戏，也会设法取得奖杯……有人说我是游戏高手或疯子，但我也有苦手的游戏，比如一些高难度的动作游戏和重视解谜的冒险游戏，这些游戏让我很头疼，但我还是会想办法拿下白金，因为这是对自己实力的证明。”当记者问他有没有找“托”（找人代打）时，Hakoom极为愤怒，“这些游戏我都能告诉你游戏流程和奖杯的取得方法，别TM用那些进了屎的想法来侮辱我的爱好！”

事实上，即便下线，奖杯还是会显示取得时间的，而且这个时间跟的是系统时间，修改日期是没有用的。Hakoom的所有奖杯取得时间都不会有冲突，也没有几分钟跳出几十个奖杯这样的作弊罪证（用黑客手段修改奖杯的话就会出现这种情况），因此其所言完全属实，这也是他最牛的地方。

Hakoom的作息时间和生活方式异于常人，平均每两天会花六七个小时睡觉，一天的游戏时间在20小时左右。目前他没有工作，也没有女朋友，独居，每周只花1分钟向家人报平安。因为基本没有时间看电视，上网估计也只是看看奖杯攻略，因此他会24小时开着收音机，以防与社会脱节。Hakoom自称靠吃失业救济金过活，这让人难以置信，就算游戏全是租的，那也得不少钱，而且还有他自己这两年的日常开销。采访中没有透露他住在什么地方，但从他ID上的国旗来看，应该是阿拉伯岛国巴林，这是一个实行全民免费医疗的高福利国家，因此救济金比较高倒也不足为奇。

尽管Hakoom在奖杯领域独步天下，其不可思议的成绩也让人佩服，但玩家在了解其生存状态后，却大都表示同情。显然，这不是一种正常的生活方式，绝不适合一般人模仿，也不值得推崇。有不少玩家建议，“既然你已经是世界第一了，能不能从屋子里走出来干点别的？”也有玩友如此评论：“我的白金不超过10个，但是我有工作，有女朋友，有充足的睡眠，有游戏以外的其他爱好。所以，我觉得自己比Hakoom更幸运，更懂得生活。”

	Online Name	Points					Total	
1.	Hakoom	241,695	172	640	2,005	6,199	9,016	37
2.	BIELERIC ★	209,265	104	544	1,732	5,975	8,355	34
3.	SKS_SoK	196,605	128	510	1,615	5,281	7,534	32
4.	Killerxx	196,440	140	537	1,634	4,926	7,237	32
5.	ChowderlyDude ★	195,465	137	522	1,676	4,903	7,238	32
6.	duck360	190,185	130	528	1,574	4,803	7,035	32
7.	blackangel887462 ★	181,140	121	509	1,491	4,588	6,709	31
8.	Blighton	178,290	114	480	1,488	4,662	6,744	31
9.	Daredevil96 ★	172,320	92	459	1,363	4,904	6,818	30
10.	Lalchimiste	171,870	120	463	1,439	4,362	6,384	30
11.	spiderschris	170,100	119	461	1,432	4,282	6,294	30
12.	Jemki	168,630	120	453	1,466	4,152	6,191	30
13.	Mac083	165,390	85	438	1,358	4,662	6,543	29
14.	trinity407	165,150	114	437	1,427	4,166	6,144	29
15.	johnnynipps ★	163,530	114	446	1,325	4,208	6,093	29

《霸 三国志大战》全国总决赛圆满谢幕

广州GTI展会可谓中国街机行业的TGS，每年国内外众多街机机台开发商都会带着自己最新的街机产品及Show Girl齐聚展会现场，吸引无数街机Fans及业内同行的关注。2010年广州GTI展会于8月26日在广州保利世贸博览馆举行，而之前我们曾经报道的华立科技《霸 三国志大战》全国总决赛也在27日于此次展会现场拉开帷幕。

之前我们就为大家报道过这次“傲雄乍现”《霸 三国志大战》深圳赛区的比赛盛况，而本次决赛的参加者就是全国各地分赛区角逐出的三十六位英雄豪杰。比赛采用单回合淘汰制，场面惊心动魄，战况扣人心弦，而为了舒缓现场气氛，主办方还专门在休息时间插入华美的COSPLAY表演以及精彩纷呈的魔术表演，吸引了众多玩家和展会游人驻足观赏。最后由来自于广州天河城的“苍天之月”夺得了首届《霸 三国志大战》全国总冠军，获得高达30000元的奖金。日本世嘉“《霸 三国志大战》之父”西山先生也亲自来到现场参加颁奖典礼，本次活动也随之完美谢幕。



▲30000元大奖颁发给冠军“苍天之月”。



▲华立科技GTI展区亮眼的Show Girl。

刀语

九兵卫提供

多边动漫

这是被称为“尾张时代”的中世纪日本，一场持续多年的战争曾经横扫整个国家，相传由刀匠——四季崎记纪打造出一千把绝世好刀左右了战局。虽然幕府借此平定了战乱并统一了全国，但出于对四季崎之刀的敬畏，幕府发起了名为“刀狩”的运动，最终收集了九百八十八把名刀。可恰恰这剩下的十二把刀，正是以988把刀作为试验品而锻造而成的完全形态——变体刀。于是得到幕府命令收集这十二把刀的奇策士咎（とがめ）在远离尘世的不承岛找到了不使用刀剑的虚刀流第七代当主——鑢七花（やすり しちか），两人自此踏上了周游全国收集名刀的冒险之旅。

《刀语》改编自同名轻小说，是继《化物语》之后第二部被制作为TV动画的西尾维新作品。动画与小说一样，每一话分别讲述一把刀的收集之旅，从今年1月开始每月播映，共十二话。动画的最大特色在于充满古风古韵的背景设定，扑面的和风以及水墨风格的画面效果仿佛在演绎一出出色彩浓郁的时代剧，而古朴的传统音乐、书法题字以及历史典故的引用更是在本作中起到了画龙点睛的作用。除了七花与咎云游各地会战各路高手的精彩对决，作品中对于十二把名刀的设定也堪称一绝，所谓变体刀既可以是锋芒毕露的利刃，也可以是重若泰山的斩刀，它们甚至可以是无坚不摧的铠甲，或者仅仅是一个舞动刀剑人偶……目前《刀语》已放映至第八话《微刀 · 钗》，9月10日将播出最新话《王刀 · 锯》。



游戏文化 多边共享区

采访 奈落 美编 一刀

游戏姬 PRINCESS OF UCG



青行灯



熟悉COS的玩家早就听过青行灯的名字了，她扮演过的角色让人印象深刻。了解青行灯的人都知道，这个大美人除了日常的COSPLAY活动，最大的爱就是游戏了。今天我们来为大家介绍一下青行灯游戏美眉的一面。领略一下震撼人心的御姐气质和温婉的美女情怀(特别提醒：本期“自由谈”有一篇文章来自青行灯)。

你好，以往见你都是在网上的惊艳COS照，这次直面本尊，深感荣幸。

客套话不要。你真的看过我的COS照片？

当然是真的……网上有很多……

看完后感想呢？

很好，很养眼。

你看的不是COS照，是我私人写真吧。

咳……这个…………

不诚实的人先去反省够了再来见我。

是！

我想问问你最早最早扮演的角色是谁呢？

确切角色的话算是火影的纲手。

观众疯狂没？

没，那时候都是自娱自乐，COSPLAY还不是特别受关注，都是圈内人自己玩。基本就是演完了自己的节目下了台就去观众席看其他人的节目。

那你觉得COSPLAY对你来说究竟是什么？

COSPLAY爱好者大多时候只是为了满足自己内心对于此角色的私隐欲望。我只是一个美术工作者，把纸面的创作延伸到立体的世界里了。

加油！凡是认真做的东西就有高度。说说游戏吧，你喜欢的游戏系列似乎是“《女神异闻录PERSONA》系列”，最喜欢其中的那个角色？

四代男主角的“召唤兽”IZANAGI，一见钟情之后达到狂热的程度。

哦……是他啊……咳……。

又不懂装懂，跪下！

是！

相比起大多人喜欢男主角，我还是喜欢他身后这位没多少人关注的（脸红）。

也就是说你喜欢的异性类型是这种咯？

形象上完全是这样，但性格上喜欢的类型更接近《苍翼默示录》里面的ARAKUNE。

他不就是一口痰么？

那也比你强。

是，我错了。那说说为什么喜欢“一口痰”，啊不，ARAKUNE呢？

他很爱看书，是专注于自己世界的男人，而且他很另类，不会有人跟我抢，我不喜欢跟别人抢东西。拥有一个只属于我，只能与我交流并且又聪慧博学的男友是多么美好的事啊

这么说还真是有道理的。但是实际生活中呢，总不能……

实际生活么……我比较理想的情景是：和斯斯文文，干干净净的宅男住一起，晚上下班之









后做饭时往客厅看看他在打机，刷完碗之后看看他趴在桌前上网或者做模型，晚上睡觉之前望着他在被窝里看书时专注的样子。或陪他去开放到很晚的图书馆，或陪他去通宵打街机。这样对我来说就是完美。

意外的家庭型呢。

我觉得男人无论如何都要能放在家里，我比较喜欢桌上摆满大量书、布满各种电脑线的那个类型。

那么现在已经出现了么，这样的家伙？

这个是秘密。至少我已经买了 Atlus 正版的 IZANAGI 布偶，虽然是 Q 版的。等到合适的时候我会去定做抱枕的。

好吧……那你觉得自己最受异性欢迎的地方是哪里呢？

就目前来看似乎是坏脾气。

为什么？你真的以为全世界的男人都是 M 么？

那不知道，我属于平时脾气不好，但是包容度非常高的，轻易不会与自己人吵架。喜欢一边唠叨，一边动手把一切家务做好。

呜呜……

这你就感动了？

我想起我几年前过世的外婆了……

你！……我那条带刺的皮鞭呢……

一般人对青行灯的了解仅仅限于动人的 COS 照上，能不能透露一些御姐成长的经历呢？

好吧——我从小住在城堡里，每天和管家一起挖地道培育小怪兽。后来培育的小怪兽不够强，爸爸被勇者绑走了，于是我只好从城堡里出来一边寻找被勇者绑架的爸爸一边 COSPLAY 来养活自己和管家……

嗯。

啊哈哈哈哈哈哈，你真的相信了？！

当然没有，我 17 岁起就不再真心相信女人半句话了。

你免疫力不错，不惹你了。真实的情况是，我爸爸在我小时候为了满足他的爱好，经常买飞机大炮坦克之类的玩具给我。直到有一天他带我上街发现我喜欢刀剑玩具，才意识到不妥。于是乎我这种嗜好多年后在做 COSPLAY 上继续延伸了。我喜欢很巨型的武器，比如说当时自己做的那个麒麟大剑，长二米二……







那手持巨大正宗的萨菲罗斯如何？

倒不是我喜欢的类型。

因为他不喜欢读书……

对。

聊聊你和 UCG 吧。

应该算是老朋友了吧。我 2001 年开始看 UCG，之前还参加过相关一些刊物的活动，很多编辑前辈都很照顾我。现在我都分不清是我看着 UCG 长大的，还是 UCG 看着我长大的了。说起这个，我突然想起来，你是谁来着？

……我是奈落，新来不久的小编。请多指教。

哦厚厚，你就是奈落啊！

谢谢您的鼓励，我还差得太远呢……

这个小编名我还是第一次听说。

好吧好吧，你加油吧。

最后给大家说点什么吧。

我爱 ACG 更爱 UCG，我爱 COSPLAY，我爱自由快乐，我没把真心放在生活上，我只是对生活认真。我是青行灯。

御姐威武。

美丽 COSPLAY 照片背后的青行灯非常幽默，既有御姐傲娇的一面，也有普通女孩子温顺可人的一面。我们一起期待青行灯给大家带来的更多更好的 COSPLAY 吧！

下次登场游戏姬醒目！



小萝莉登场！蘑菇 82 同学凭借其清纯可人的小女生气质突出重围，成为一下次与玩家们相会的游戏姬。小萝莉的实力不可小视，其真身乃是一位《无双》真饭！无双总帅纱迦同志看过她的事迹后意味深长地点点头……下一次就让咱们一起观察一下萝莉蘑菇 82 的个人世界，萝莉控们颤抖吧！



“游戏姬预备役”看过来！

身为女性玩家的你是不是从小就感觉自己是“珍稀动物”？是不是希望被全国广大玩友了解？是不是想通过 UCG 结实更多的“同好”？别胆怯、别犹豫，勇敢站出来吧，玩游戏的姑娘！只要你对自己的花容自信满满，只要你对自己的游戏实用技术自信满满，就请来参加游戏姬的评选，成为万千玩家心中梦一般的“游戏姬”！

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3） 展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！



栏目主持 八重樱

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



★下期除TGS外的另一大看点是PS MOVE。不知各位读者对其有何看法，总之编辑部里关注的人不少。奖杯迷自然更是密切+严重关注，不过一听说首发的《功夫滑仔》没有白金设定之后，奖杯迷们就立刻表示此作不必购买，翻脸之快令人咋舌。不过从Wii的经验来看，体感游戏要想白金的难度还不低，至少是个体力活儿。这期杂志上市之后我们就能立刻玩到PS MOVE了，不过正式报道还得等下期杂志，请各位稍安勿燥。

★上期PlayStation官方专页的开张，成为近期读者来信的焦点话题。很自然的，有不少来信都在询问，是否会开办微软官方专页、任天堂官方专页、5pb.官方专页……我们的回答是：一切皆有可能。比较雷的是有人来信问是否以后杂志会变为PlayStation专门志，这个嘛，只能说这位读者的想像力实在太丰富了……

★UCG阳光育成计划2010开始之后，已经涌现出多名优秀成员，他们为《游戏机实用技术》、《X360专辑》、《游戏·人》贡献了多篇稿件，其中有两位成员经过数月的锻炼之后，已经具备了转职为编辑的基本条件。不过在开展的过程中，我们也发现了一些问题。很多朋友刚开始的时候豪情万丈，但不久之后就因为家庭条件、学习、工作等各方面的原因而疏于联络。这里告诉大家一个好消息，一个面向UCG阳光成员的培育基金已正式启动！详情请大家翻到第104页。

关于游戏

Email 深爱：最近我经常听人说这个游戏难打，那个游戏BT，我觉得游戏在发展的过程中慢慢变了。游戏的发明是为了缓解人们在现实生活中的压力和宣泄负面情绪，然而游戏渐渐变难，人们玩游戏往往宣泄不了现实生活中的压力，反而因为游戏打不过产生挫折感，从游戏中带来压力和负面情绪。游戏发明的本意已渐渐淡去，但我还是希望有人能想起。

我倒觉得游戏越来越简单了，各种Checkpoint、任务目的地提示等等，不过倒是车枪球游戏越来越多，适合放松心情的轻松游戏越来越少（或者说精品越来越少）……

看到这个问题，我又想起了“是玩游戏，还是被游戏玩”这句话。我想游戏不一定就是越简单、越能让人放松的就好。当然现在不排除有一些制作组或制作人会故意加入一些“整人”设定。游戏只是用来打发时间的，如果觉得快乐可以继续玩下去；如果觉得太难，可以放弃。

以前我也有过类似感受，不过后来重温了一下FC时代擅长的几款游戏，发现很多游戏居然一关都过不了……所以开始反省，到底是游戏变难了，还是自己变浮躁了？其实随着年龄、处境、心境的变化，喜欢的游戏类型也会随之改变，如果觉得游戏太难没意思，还可以选择时下正成为业界主流的休闲游戏啊！

游戏的确是让人放松的一种方式，只不过不同的游戏让人放松的形式不同。比如说休闲类游戏，就是让玩家在轻松娱乐中放松；而一些高难度游戏，则是让玩家通过完成艰难的挑战，取得成就感来缓解压力。这就和看电影一样，有的爱看喜剧，有的爱看悲剧，挑选适合自己的游戏才是王道。

江苏 芮小云：我个人非常喜欢《怪物猎人》系列，对新作《MHP3》也十分期待，其实我一直希望加入一个“道具猎人”的职业，这个职业在单机模式中用处不大，但在组队时他可以设置一些正常猎人无法使用的陷阱，比如可以把怪物绊倒的“地线”、一些需要几个玩家一起布置的大型陷阱等等。除此之外，我还希望加入一个“支援模式”，它的作用是猎人在单人任务中如果遇到打不过的怪，可以发出求救信号，收到信号的猎人可以进入任务帮忙。这个想法不错吧，想想在你即将绝望之时有人来帮忙是一件多么好的事。

如果再增加道具的威力，相信现阶段的怪物都没有活头了。关于“支援模式”方面，其实在网络版的《怪物猎人 边境》中就已出现该系统的雏形，在32人共同狩猎的任务“大岩龙”中，通常会有一个小队留下来支援，战斗中的伙伴如果有什么要求，负责支援的小队会马上提供相应的帮助，如果发展下去，可能真会出现可以随时乱入任务的情况。不过这在联网限制较多的掌机上可能就难以实现了。

关于杂志

Email 零：光碟中的短片很不错！我在《COD MW2》的同人短片中发现了穿帮镜头：ghost进屋前拿的是M4，进屋后成了FN SCAR-H！小编有没有发现？

这……颁发给你本期最佳眼力奖章一枚！

河北唐山 顾家磊：小编奈落刚来不久，可很快就融入了UCG的大家庭，他带来了一个小栏目，虽然不长，但每次看都会捧腹大笑，十分羡慕奈落啊。奈落的一篇“东瀛见闻”，可能就是他一篇篇的日记，奈落本人一定非常外向，能和各种人交流并成为朋友，以后奈落就是我最喜欢的小编了！

外向谈不上，脸皮还算比较厚啦，希望你也把自己的游戏和生活中的趣事写信寄到我们的邮箱，如果是有趣的内容，登出来和全国读者分享多好！

江苏宜兴 史俊：去年没中，今年再来；今年不中，明年继续；老子不中，儿子继续；儿子没中，孙子再来；子子孙孙无穷匮也，不去TGS誓不罢休！

欢迎参加2050年东京脑后插管游戏展会。

关于宅生活

江苏常州 高倩：我先生特喜欢日式游戏，现在正在玩PS3上的《战国BASARA 3》，为了得到一个精美的饭盒，特意买限定版。之前买了个《FF13》，送了一个限定版的白色PS3手柄，他怕弄脏，只拿出来看过一次就放进盒子里供着了。有的时候我觉得他现在正是事业奋斗期，真有那么多时间玩游戏吗？何况正版的PS3游戏不便宜哦，买了不玩到结局挺浪费的。他说有些好游戏不收藏的话，今后一定会后悔，收藏在那里，等他老了也可以拿出来玩，他要做一个到了七八十岁还手握游戏手柄的达人。

能将兴趣爱好保持几十年是很难做到的事，既然他有这个目标，你不妨支持一下吧。至少在我看来，喜欢玩游戏的男人可比爱好是抽烟喝酒的男人要靠谱多了，呵呵。只是我比较怀疑以目前游戏机和碟片的质量，能不能保存几十年……

本期读者语录

山东 陈箕：我最喜欢的栏目是“软硬兼施”，很多人觉得这个栏目每期都差不多，其实是他们不懂。比较最近两期的价格，会有很多有趣的发现，虽然我不是月月都入主机，但看“软硬兼施”已经成了一种习惯。（纱迦回复：您真是本栏目平生第一大知己，我们应该给你做个匾，上面就写“软硬兼施之友”！）

本期流行游戏 What's In

上海 陈平：我想问一下各位小编，如果我能去日本，那么在日本买的东西，回国后需要交税吗？要交多少税？DVD之类的东西是不是不能带过关？游戏主机和游戏呢？

只要你不买大件贵重物品，是不用交税的。ACG相关的东西，小编们不知在日本买了多少，从游戏主机、游戏到同人志、画集都有，从来没交过一分钱税。关键在于过海关时，你要气宇轩昂、抬头挺胸，哪怕你买了一大堆H东西，迎上海关叔叔犀利的目光时也要目不斜视、一脸正气，这样他们自然就被你所震慑，就一路绿灯放行啦。如果你鬼鬼祟祟、猥猥琐琐，海关叔叔一看就觉得有问题，自然就要对你进行重点盘查，一旦被查处，交多少钱可就是随他们说了算喽。



《黑手党II》
雷电、星夜、奈落

《黑手党》这款游戏说明：意大利西装是地球最有型的，而且只有意大利人能穿出味道。
——既买不起意大利西装也不是意大利人的奈落

《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》
八重樱

治愈啦！我被充满猫咪的世界治愈啦！
——终日沉迷于钓鱼挖草采矿中不能自拔的八重樱

《SHANK》
纱迦、胜负师、雷电、奈落、ACE飞行员

游戏都买了，人也叫齐了，PS3也开了，线也上了，才发现游戏不支持联机。
——某晚约好ACE飞行员一起上线双打未果的纱迦



贵州贵阳 骨灰飘香：假期即将结束，没有玩到多少游戏，倒是补了很多动画，跟游戏一比，看动画既轻松又省时，每看完一部心灵都会冲击一下，打游戏只会是“啊，白金了”这样的反应，该不会我要转型了吧？

会出现这种情况，我猜测是因为你的语言没过关。如果你不懂外语，一个没中文字幕的游戏和一个没中文字幕的动画，让你选，你会选择哪个？我想99%的人都会选择游戏。全中文的环境，能让人全身心投入到游戏中，对游戏内容有更深刻的了解。其实游戏剧本可比动画剧本难编多了，上期5pb．社长志仓千代丸在访谈里就说过，一个AVG的文字量堪比十本小说，至于动画就不用提了。只是游戏本身就具有互动娱乐性，就算不懂外语也能玩得很开心，所以很多时候大家都忽视了这点，其实你并没有了解游戏的全部。



Email kabice：夏天惟一让人喜爱的除了comic market就只有多变的绮丽的天空了XD。

Comic Market离我们的生活太远，其实国内不少城市也有很多有声有色的动漫活动，你不妨去感受一下气氛，结识一些同好。如果把宝贵的夏天全都浪费在欣赏绮丽的天空，那就太可惜了……

对于C78，我很淡定。 我也很淡定。 楼上+2010。

完全不知道你们在说什么！

游戏·人八周年寄语征集活动 中奖者名单揭晓！

经过两个月的寄语征集，以下读者成为本次活动的幸运儿，不仅寄语刊登在了刚刚出版的《游戏·人》第38辑上，还将获得一份有纪念意义的礼物。部分活动参与者因没有留下联系方式而错失良机，实在可惜，下次参与UCG组织的各种活动时，一定要注意这一点。以下礼品将在两周内陆续寄出，如超过一个月未能收到，请与《游戏·人》读者服务部取得联系。

获得正版游戏软件的读者	
天津	马妍
上海	贺春
哈尔滨	张博宇
上海	王菁益
沈阳	胡浩

获得精美ACG书刊的读者	
上海	邓晓隽
河北	李梦华
南宁	李长安
内蒙古	费思超
成都	张博武
郑州	刘思
上海	黄沙
新疆	邓天辉

本期读者语录 Email 天从云：请问TGS那期杂志能送《怪物猎人 携带版 3rd》的试玩版吗？我想所有玩家都会很期待的！
（雷电回复：建议您强烈关注下期《游戏机实用技术》和《掌机王SP》，目前是天机不可泄露。）

本期名场面

雷人不断



作为系列的优良传统，换装系统在《丧尸围城2 CASE 0》里就有出色表现。换上一身雷人的衣服在尸城里跑来跑去，丧尸没吐，观众吐了！不过也有心理承受能力强的人仔细观察主人公的腿毛贴图……

烟花大会

截稿前一天晚7点，编辑部内部召开校稿大会，众编悉数到场。由于编辑部为杜绝错字现象开始启用新的赏罚措施，每被找出一个错，该栏目编辑就会被罚10块钱用作烧烤基金，如果找到别人一个错，就可以抵消掉10块，所以众编校稿都分外努力。但这一热火朝天的找错场面没有持续太久就被外面传来的礼炮声打断，原来当晚有一个长达半小时的烟火表演。众编平日里除了游戏外几乎没有其他娱乐活动，难得能遇到放烟火自然没理由错过，于是乎，大家开始纷纷找各种借口撤退。等到主编前来视察之时，留给他的只有一间空荡荡的会议室和散落一桌子的稿件……

听歌识曲

最近编辑部的一大娱乐就是唱歌。原因在于纱迦找到一个能听歌识曲的软件，只需你哼上两句，该软件就能帮你搜索到歌曲的有关信息，不但准确率极高，而且范围极广。此软件后来被众人当成歌唱力判定软件，如果某编唱的歌曲未能被识别出来，定然要脸红脖子粗地辩解，理由多种多样，例如有人干扰、环境不够静、网络不好等等。

人为刀俎 我为鱼肉

东京游戏展下期开幕。开幕前在编辑部里进行了一个小调查，结果显示众编最期待的内容是《怪物猎人 携带版 3rd》的试玩。据说在《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》养的猫能继承到《怪物猎人 携带版 3rd》里，目前众编里养猫养得最专心的是八重樱，结果有不少人都盯上了她家养的猫，公然当着她的面讨论如何瓜分这些小家伙，愤怒的八重樱不由得高呼："难道我是奶妈?!"如此场面，不由得让人想起了鬼子进村。

摇杆的握法



你敢问，我敢答。

《你敢问，我敢答。》栏目开通后收到了不少来自读者的有趣提问，都颇有创意。欢迎大家继续将自己感兴趣的问题通过Email或者平信告诉我们，众编会尽己所能来满足大家的"八卦"需求的。

Email 丁强：从创刊开始，杂志上出现最大、最尴尬、最搞笑的错误是什么呢？

这个问题比较有意思，我想应该是下面这个：具体期数以及当事人不记得了，总之就是某男编在写一篇生活散文时，全文查找替换错误，把"和"写成了"的"，结果文章里就充斥着"我的纱迦"、"我的胜负师"、"我的晴天"……

还有一个就是"宫本茂大师尽管年近五十，但依然保有童贞"。如果你第一眼看过去没看出问题，说明你至今也保持着"童贞"！

Email 完美主义：希望听听纱迦的新版《金庸》读后感！传说"降龙十八掌"变成了"二十八掌"？传说韦小宝的老婆不是七个了？传说……（某年读报看到的）如果属实，那我只能说金庸你真是老了，脑子不太灵光了……

关于新版《金庸》的改动，我著有一篇详细研究存在电脑里，可惜不能在杂志上发表。（笑）改动基本上可分为3大类，第一种是修补BUG，例如郭靖和黄蓉的年龄问题，这类修正没有问题；第二种是结局变化，如《倚天屠龙记》、《书剑恩仇录》、《碧血剑》，个人持欢迎态度；第三种是剧情调整，其中以《碧血剑》为最，剧情调整中除《射雕英雄传》增加黄药师和梅超风的感情描写，以及《碧血剑》的大部分调整外，其他我均可接受。"降龙十八掌"确实变成了"二十八掌"，不过《鹿鼎记》的结局没有任何变化。

猛拍一砖

武汉 陈晓猛：把奈落和雷电两人叫过来！首先是奈落，256期杂志里，第26页，你写的《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》，黄金眼评分是26分。但事实上这个游戏的黄金眼评分首现于当期，只评了24分。从9、8、7的评分来看，错的应该是奈落。雷电你也别得意，就是在这个黄金眼里，《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》的机种写成了PSP，你们两个都给我跪下！

肇事者：奈落、雷电

一个妹控的血泪史



Email 517041310：在我妹控属性还没觉醒之前，大概10来岁的时候，我妈问过我要不要个妹妹，然后我怕妹妹跟我争宠于是坚决地说不。大概是因为我说"不"时的困惑表情很有趣吧，我妈后来又问了我几次同样的问题，然而当时的我没有发现那其实是上帝给我这个潜在妹控最后的几次机会。之后我的妹控觉醒了，再然后我想起了这段往事，再然后我妈已经不再问我这问题了，于是我泪流满面，然后就没有然后了。

可是很多宅男都曾表示：有血缘关系的实妹是不需要的……

本期读者语录

Email 率土之滨：看了上期"小编寄语"，才知道原来编辑部里也有真饭，他就是九兵卫同学！BD、CD、限定版、书籍……你真是我心目中的偶像，怎么平时不见你自爆呢？（纱迦回复：以前杂志上编辑经常自爆，结果有读者投诉说我们炫耀，所以后来就规定不能这么搞了。如果把各编每期买的好东西贴出来，开个两页的栏目肯定是绰绰有余的。）

本期编辑话题

上一次编辑部全体出动观影还是《变形金刚2》上映的时候。和塞满了CG特效、令人眼花缭乱的《TF2》相比，《盗梦空间》要显得朴实许多，却远比那些靠卖电脑特效的商业大片值得反复回味。诺兰留给了读者们一个开放式的结局，让人的思维在这个结局基础上无限扩散并诞生众多的解释，而且没有一种解释能称得上是标准答案，这也正是本作NB之处所在。也许在今后5年、乃至10年内，都不会出现能超越《盗梦空间》的神作了。下面就邀请欣赏了《盗梦空间》的小编们来谈一谈自己对本作的看法，一刀和anubis两位美编也有发表自己的独到见解哦！



除了情节设置环环相扣、峰回路转，《盗梦空间》的音乐也堪称神来一笔，每当主角们即将从梦中醒来，背景音乐随之大变，就像是意识混沌状态下产生的幻听，让我想起了以前睡懒觉被家人叫醒却又不愿意睁开眼的感觉（笑）。说起来，不知大家有没有过鬼压床的经历——明知自己是在梦境中，却又怎么睁不开眼，身体也动弹不得，那种感觉真的很令人窒息……

每个人的梦就像一个自己吹起来的巨大泡泡，海绵的或者口香糖吹起来的或者泡沫组成的都行，无限地扩张啊扩张啊，和其他人的泡泡相互接触，相互融合，在阳光下呈现出各种色彩，圆形也被挤得变了型，泡泡外面还套泡泡，然后你走到泡泡里，无数的泡泡里你最中意哪个，就坐在里面看彩虹。作成开放式的结局就是不想让你得到确定的答案，与其一生纠结，真不如寻找另一条出路。

虚拟空间、梦中世界、潜意识犯罪等概念，对于经常关注科幻类文学影视以及动漫作品的人来说，其实早已不新鲜。然则《盗梦空间》仍然是一部注定会在影史上留名的伟大电影。因为她通过巧夺天工的布局谋篇以及酣畅淋漓的生动演绎，为观众奉上了一桌满汉全席般的脑细胞盛宴。以上语句在形容其他作品时或许属于溢美之辞，但对于本片来说绝对算不上过誉。当你亲身体验着大脑随着剧情推进整整两个半小时不停运转的超强刺激时，你肯定会比我更疯狂！

《盗梦空间》是彻底的大赢家。不少导演还在琢磨怎样才能把骗观众进电影院时，诺兰已经学会让观众心甘情愿地第二次、甚至第三次进电影院再看一遍。《盗梦空间》全程惊险的故事能让你迅速入戏，一系列轰轰烈烈的场面让人印象深刻，其中对梦境的解释和梦中梦的设定让人不得不佩服导演的奇思妙想。

如果你在看完《盗梦空间》后开始质疑自己所处的世界究竟是梦境还是现实，说明诺兰已经成功对你实施了Inception。片中提到辨识梦境的方法是看自己是否记得是如何来到某个场景或和某人展开对话，但如果我也已经在这个梦中待了几十年的话，这条定律恐怕并不适用。其实无论处在哪里都并不重要，科布可以和妻子一起在limbo白头偕老，我同样也能在梦境中活得潇洒自在。只是我并不知道，如果未来的某一日，我突然从梦中醒来，该用什么表情去面对久违的现实世界……

音乐永远是一把举世无双的利器，任何电影故事都需要的力量源泉。Hans Zimmer的音乐无疑是电影的一个亮点，看了电影之后对影片里那种犹如汽船鸣笛般的音效印象深刻。最近上班都喜欢戴着耳机再听一遍本片的OST，喜欢那首《Waiting For A Train》，最后的部分隐隐传来的歌声让你感觉自己仿佛还在梦中。

这是一部你做梦都想像不到的好片。

与奥特雷为首的几位同事第一时间观赏了神片《盗梦空间》，和晦涩难懂的很多剧情神片相比，《盗》的情节顶多看两遍就全明白了，但是其对于梦的解构，以及各种设定的严谨性，却能让普通观众产生强烈共鸣。在关键剧情处，我发现几乎所有的观众都会叹一口气，或是不约而同地换一个坐姿。

更正

本刊256期第13页记者对"香港ACG动漫电玩节"现场报道中，关于现场展商出展"MACE光枪"的描述其生产厂商应为"G-MATE"；此外该产品并非光枪类游戏周边，产品正确名称应为"磁动枪"。特此更正！



经过小编们的讨论与评选，"游风艺苑"的月度最佳评选第三轮，也就是9月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影1000L数位板（价值980元）
获奖者：八望龙崎（广州）
作　品：《鬼王子》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

Sola（广州）	作品：《苍翼默示录》	小马（北京）	作品：《伊达政宗》
稻草人（武汉）	作品：《潜龙谍影 崛起》	威仔（广州）	作品：《战神》
苑芳（唐山）	作品：《古剑奇谭》	Rosa Azure Blue（蚌埠）	作品：《机体化初音》
王浩然（北京）	作品：《胧村正》	崔健（天津）	作品：《但丁》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们9月份评选活动的获奖情况。10月份，我们同样会送出漫影1000L数位板作为冠军奖品。不要再等待了，具有2048级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！



本期读者语录 Email 流星花心：看到了新开的PS专页，心情那叫一个激动啊！这是自PS2进入中国大陆之后，最令我开心的一件事情。当我翻到这一页时，还看到有相关活动介绍，真是高兴啊！没想到认真一看，全是在香港举行的，心里顿时一凉。不过随即我就想到，这毕竟是一个好的开始，UCG加油！（纱迦回复：路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。）

什么是阳光育成计划

阳光育成计划是 UCG 为挖掘和培养游戏人才而建立的一种制度，其面向的对象是有志于进入游戏界的广大玩家。任何人均可报名参加本计划，只要通过初步审核就可以成为阳光成员并接受 UCG 编辑部编辑们的直接指导和培养，在不断的实践中逐步提升自己的能力。阳光育成计划开办 5 年以来，已经先后为编辑部输送了十多名专业编辑人才以及数量众多的优秀撰稿人，一些已去职的编辑也成为国内游戏业界中的佼佼者。

阳光育成计划为大家准备了众多展现自我、出人头地的机会！也许你能成为下一届的编委，也许你能成为领取津贴的编辑助理，也许你将成为最佳学员而获取奖金，也许你将成为杂志的金牌撰稿人，也许你的名字将出现在特别企划的策划人名单里，也许你还能在杂志上主持一个栏目……所有的一切，都将通过阳光育成计划来实现！

阳光育成计划的流程

加入阳光育成计划的条件非常简单——热爱游戏，并有足够的时间。仅此而已！只要你满足以上两个条件，请来信至 hr@ucg.cn，之后我们会发出一份简历，需要按照格式填写。在发回简历之时，还要附上一篇能够证明自己目前能力的文章。发回简历和文章之后，就算是正式加入阳光育成计划。之后你可以按照自己的意愿来选择任务，也可以让编辑来给你下达任务。当你完成任务之后，编辑会对你写的稿子进行指点和评价，并传授一些必要的编辑技能。在双方不断的交流之中，你的能力就会越来越高，距离你的目标也越来越近。



“UCG 阳光育成基金”启动！育成计划2010

UCG阳光育成基金正式启动！

好消息，一个面向 UCG 阳光成员的培育基金已正式启动！在阳光育成计划 5 年的历史中，有一些优秀成员迫于家庭条件、学习、工作等各方面的压力，最后放弃了自己的梦想。为了避免这种悲剧的再次发生，我们设立了 UCG 阳光育成基金。对于那些才华出众，但资金短缺的阳光成员，我们会为其提供各种必要的设备如高清采集卡、正版游戏等等。对于各方面表现突出的阳光成员，还会给予类似奖学金的特别奖励。你想不想获得一次来回路费报销的编辑部实习之旅呢？那么你就要赶快加入阳光育成计划，好好表现喽！

请牢记报名邮箱 hr@ucg.cn

9种发展方向供你选择

为了将各种人才一网打尽，我们提供了多达 9 种的发展方向供你选择，每种都会有专门对口的编辑进行指导。你也可以复选多个发展方向，不过谨记，最了解你的人一定是你自己，请慎重选择。

A. 熟悉日式游戏，能够撰写日式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。
B. 熟悉美式游戏，能够撰写美式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。
C. 精通日语，能够胜任日语翻译工作，以及日语游戏的相关工作。
D. 精通英语，能够胜任英语翻译工作，以及英语游戏的相关工作。
E. 对自己的文笔有自信，外语也有一定基础，能够撰写游戏小说、特别企划这样的文化类文章。
F. 对时下的主流游戏硬件非常熟悉，动手能力强，能写硬件相关的文章。
G. 拥有一定的美术基础，有绘画或排版等美术专长。
H. 在视频编辑方面有突出才能，能够制作游戏相关的视频节目。
I. 对某个游戏系列有着很深的造诣，能够提供普通人做不到的心得。

阳光育成计划Q&A

Q：请问参加阳光育成计划需要收费吗？
A：不但不收费，一旦采用你的稿件，一样有稿费奉上。对于优秀成员还有特别奖励。

Q：在校学生能否参加阳光育成计划？
A：由于完成各种任务势必会占用一定的时间，因此还是建议至少上大学后再来参加，以免影响学业。

Q：报名时要求附上一篇能够证明自己目前能力的文章，可是我现在能力很差啊，怎么办？
A：我们只是想通过这篇文章来了解你目前的能力，然后因材施教，因此能力不足不是问题。不过注意，所写文章的内容，要是适合杂志发表的内容，另外还需要和游戏有关。如果你投来一篇和 PC 网游有关的文章，或是自己的游戏史，是不合格的。

Q：我的空闲时间不定，一年中可能有几个月不能参加，请问我能中途退出、以后再参加吗？
A：阳光育成计划的大门永远是敞开的，欢迎你随时回来。

Q：参加阳光育成计划的人这么多，感觉籍此成为编辑的机会太少了。
A：阳光育成计划的目的，并不是只有成为游戏编辑这一种。正如前面所说，游戏编辑、编辑助理、撰稿人、栏目客座主持、编委等等均可以借此来实现，GOOD ENDING 可不止一种哦！

Q：请参加了阳光育成计划的过来人给大家传授一点经验吧！
A：我是新编辑洛克，我在成为编辑之前就是一名阳光育成计划成员。我报名参加的时候才大一，一开始也是什么都不懂，不过随后两年多的磨炼之后，渐渐地我也能胜任攻略、特企等各种工作。今年在我完成了《心灵杀手》的攻略之后，老编就突然通知我：你已经可以过来实习了！当时真是像做梦一般。回顾这两年多时间，我感觉作为一名阳光成员，最重要的一点就是：坚持！当时和我一起报名参加这个计划的朋友还有好几个，其中有两位的能力比我高不少。不过参加了几个月，热情冷却下来之后就处于半放弃状态了，这样自然就丧失了机会。所以我觉得坚持是最重要的。大家加油！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



黑角 PSP 至尊大礼包　1名

一等奖　2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖　3名



PEGA PS3 薄机版充电支架

三等奖　5名



莱仕达 PSP3 水晶盒

8B 互动信箱礼品名单

大奖	超技 Wii 运动套装			
	河北	刘 诚		
一等奖	MVP 北通无线球王 2			
	浙江	冯 锴	天津	侯 钧
二等奖	黑角运动时尚包			
	江西	唐嘉成	广东	张成纪
	湖北	刘荣光		
三等奖	超技 PSP 23 合 1 超值套装			
	北京	罗鸣人	云南	成 宜
	上海	胡中天	重庆	王以恒
	广东	单智勇		

本期问题

1. 先评价一下本期杂志的亮点和缺点。
2. 你觉得现在杂志最需要改进的栏目或方面是什么。

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　**邮编：** 730000

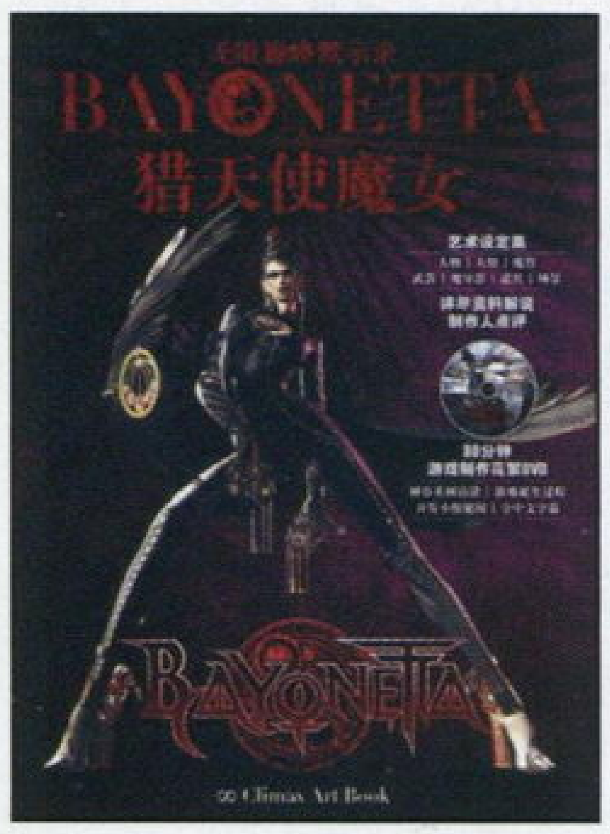
邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元／辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《爱图 e 族》第 11、17、18、19 辑，定价 19.8 元／辑；《模魂志》第 42、43、44、48 期，定价 15 元／期。



邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010　**电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 133、141、142 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、29 ～ 31、33、34 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.5》、《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38 元。《卡牌 · 桌游》第 4、6、7 辑，定价 15 元。



邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。38 辑，定价 18 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价 28 元。《XBOX360 专辑》第 10 辑、第 11 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 32 元；第 9 辑，定价 36 元。



邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-8674805
Email： gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 :12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 250 ～ 253 期、总第 257 期、总第 258 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 256 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。



邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000　**电　话：** 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



★据说PC游戏是今年TGS全机种里参展数量最多的，老实说我挺好奇的。一谈到日本的PC游戏，不说了，你懂的。最想玩到的当然是3DS，不过目前看来TGS上3DS出场的机会可能不会太多，任天堂肯定要把好东西留到自己的展会上发力。

★这周内跟着一帮亲戚赴了几次宴，发现他们对于吃真是太用心了。基本上这个城市里好吃的地方全部被他们挖掘出来了，而且价格也能接受。这一周吃下来，以后带朋友出去吃饭就有了N多选择。只是这些地点也是分散在城市的各个角落，要坐好久好久的车。个人最担心的是在坐车时消化不良闹肚子，那可真是人间第一酷刑了。

★iPhone上的软件SoundHound真是神奇，以前用过不少听歌识曲的软件，但和它相比全部都是垃圾。中、日、英、法文歌全部都能识别出来，流行、摇滚、动漫、游戏……任何风格的歌曲全部能识别。试到现在，只有某编收集的日本C78某三线同人歌手的歌曲无法识别。对于如此强大的音乐搜索功能，我想来想去只能用6个字来形容："神软件，不解释！"对了，忘记说了，我们都是以自己哼唱的方法来识别的，故原声对此软件来说简直是莫大的侮辱。

★某天饭后陪着女友一起在新搬来的小区里闲逛，看到有位一楼业主把空地用栅栏围了起来，然后再种了些植物，看起来就像一个小花园似的，感觉非常不错。当时就在心里合计是不是考虑搬到这里来，正想着想着，突然看到一条黑影嗖地一声窜入栅栏之内，很快里面传来一片惊叫之声，仔细一看原来是一只胆大的野猫不法侵入。看到此情此景之后，我决定还是继续住现在的高楼，至少没猫没蚊子。

本期个人签名

一个女孩在学校门口和男同学吵架，她指着对方鼻子叫道："你去找你那个89年的老女人吧！"



最近的生活过得非常浮躁，不知道怎么的就是静不下心来，就算听遍各大"神曲"也依然无用，打游戏也不是很集中精神，尤其是《COD》时老犯低级失误，可能是长期的饮食习惯不良加上工作积累的压力所致吧。有时候真想找个机会，然后狠狠睡上一天。

某天和一位以前经常一起玩《COD》的美女聊天，正值她刚从日本回来，顺便也给我们看了下京都的独特风情。谈着谈着我突然想到了奈落同学的"游戏姬"栏目，遂提出了一个小小的建议。一开始我其实是半开玩笑地随口说说，不过那位美女却非常认真地询问了我相关事宜，于是在这里给广大读者做个预告，过几期"游戏姬"栏目将由我为各位介绍这位枪林弹雨中的铿锵玫瑰。

其实我有一个计划，就是把PS3专辑《纯白相册》的内容完完全全地移植到另外一本书上，随后加入河田正人的官方画集赏析。另外还包括Aquaplus在家用机上的诸多精品，TH、TH2以及TTT之流，当然也必须加入甘露树与三宾美里的官方画集赏析，做成一本Aquaplus饭必收的精品刊物（以上纯属YY，切勿当真—_—）。

本期个人签名

本人已经不看新番动画好多年了……



张信哲出新专辑了。高中时某个傍晚，跟同学一起骑着自行车放学回家时听见路边音像店中飘出张信哲的《不要对他说》。我停在路边一动不动地将歌听完，才发现其他同学们早已走远了。从初中开始收集张信哲的正版专辑，一张不差（大都是卡带）。然后突然某个时候，就再也没有关注过他，后来的专辑也根本没有留意过。如今这张专辑，我个人觉得一点没有比当初差，但已经完全没有那样的感动和兴奋了。也许，太多陪伴过我们的东西都是这个结局。沉默就行了，不必抱怨。

见识了推销员的实力。我本是不怎么喝酒的人，前几天被一个拥有魔力的推销员忽悠，傻瓜一样地买了一瓶300块钱的红酒。魔力散去后我就后悔了，人看清自己是傻子的一刻是悲伤的。我决定与其送人不如打开尝一下，结果……只能对自己说好喝，真好喝！

某日和同学聊天，问我"你知道为什么一般机场，上飞机在二楼，下飞机在一楼么？"——因为离别的境界往往要比归来高。真是这样么？

陀思妥耶夫斯基是一位非常智慧的作家，他说过"人在面对可能性的时候，对其视而不见是极难的。"究竟拥有怎样的智慧后，才能对没必要的"可能性"视而不见呢？

月黑风高的夜晚，我独自坐在屋中，静闭双眼，很久很久，苦苦冥想一个宇宙级的哲学命题——iPhone 4到底买还是不买？

本期个人签名

听歌这件事很奇怪：心情好的时候在乎的是旋律，心情低落的时候往往更容易在乎歌词。



★8月24日，日本动画监督今敏大师因癌症医治无效与世长辞，享年46岁。得知这一消息时，我似乎感觉到灵魂里有一块很重要的部分被抽走了，整个人呆坐在电脑前，想哭却哭不出来。今敏是我刚开始看日本动画时就接触到的监督，第一次看《未麻之部屋》时的那份震撼至今都难以忘却。他的辞世无论是对日本动画界还是对全世界电影圈而言都是个莫大的损失，而他正在负责的新作《造梦机械》的前途更是未卜。今敏也是个喜欢围绕着梦做话题的人，本来我还很期待他会对《盗梦空间》发表怎样的独到见解，但现在，一切都不可能了……

☆从小就不太喜欢吃蔬菜，家里人对此一直很头疼。前两天我在时尚杂志上看到一个计算肠年龄的算式，在心里一算大吃一惊，我的肠胃居然已经重度老化了?！终于决定每天乖乖吃一棵生菜来补充养分，健康生活，从每天啃菜叶开始=___,=|||||。

本期个人签名

9/23, JAM Project LIVE 2010 10th Anniversary Tour MAXIMIZER ~ Decade of Evolution ~ in HK，不见不散。



★在新的宿舍安定下来后发现新的房东是一对很有趣的老夫妻。搬家的第一天不但和我一起打扫房间，调试家里的电器，其间还和我谈论着他们丰富的业余生活。蔡阿姨擅长交际，和任何人都谈得来，最喜欢跳交际舞；陈叔叔对电脑游戏很在行，最让他得意的就是某网络的账号能卖不少RMB，看来以后可以和他多探讨一下家用机游戏，说不定还能发展成我们的读者呢（笑）！

☆今年的天气反常已经不是新鲜事了，只是没想到前几天台风的威力也超出了以往自己体验的级别。手中的伞基本上已经浮云，而宿舍前的马路也直接变成了一条河，自己只能淌着水回家。当然更惨的还在后面，那就是回家要把全身的装备都洗掉，这么大的雨得等到什么时候才能干啊……

★最近发现身边的朋友都是深藏不露，平时看起来很老实，但和你混熟后就会时不时冒出几句"邪恶"的话，现在总算是明白什么叫"扮猪吃老虎"了。

本期个人签名

收拾心情，重新出发

本期读者语录

湖北 邓智泉：我死活没猜到八周年这期的封面竟然是《战国无双》的阿国。不过当我拿到《游戏·人》的时候，看着笑颜如花的阿国，我突然间悟到了"人面桃花"的最高境界！谢谢你，UCG！（纱迦回复：您境界太高了，我在看到你的提示之后才勉强悟到，I服了U——好像这句也是8年前的流行语。）



时隔半年之久，Capcom终于舍得公布《MHP3》的发售日，离12月1日只有3个月的时间，但老卡似乎并不怎么着急，还是不紧不慢地公布各种新要素，不知道是否会加入网络版中的一些独占怪物，实在让人期待满点。手痒的我决定拿出已经几个月没玩的《MHP2G》练手，却发现自己的技术退步得恐怖，才想到"业精于勤而荒于嬉"这句话，看来在发售日到来前每天抽空玩一局是恢复手感的必修课了。

还是关于《MH》的话题，为了省去《MHP3》发售后培养狩猎猫的麻烦，经过一番思想斗争后最终还是开始玩《猫猫村》。游戏的经营模式重复性很高，但熟悉后却发现其实游戏中的大部分情况下可以直接盲操作。于是，每天晚上在宿舍中都会出现洛克一边戴着耳机看动漫，一边用手机械地按PSP的情景……

前几天和几名大学舍友在QQ上聊天，聊着聊着他们便问我准备什么时候回学校看看，此时我才反应过来已经是9月，到了开学的时候。在这里祝每个还在上学的学生同胞们，在新的学期中学业有成。



▲不看图上的文字，大家能认出这是什么游戏的同人图吗？

本期个人签名

12月1日，狩猎解禁！



吃饭是老大难问题，而且越来越难。各种又贵味道又差还时不时把人搞中毒的快餐店令我万分惧怕。顶着大太阳走14分半钟的路到另外一条街去吃麦当劳和干净一些的品牌拉面店，这成了某些肚子不舒服的日子里最悲情的抉择。为什么没人来整治一下这样乱糟糟的餐饮市场呢？像这么文明现代化的城市，三步一棵树五步一盆花，直到夜里两点都有巡警辛勤巡查的美好市区，明目张胆的大招牌下都是些隔夜的剩菜剩饭，热一热就端上来，还美其名曰蒸菜，硬是要人15块钱，让我们怎么追求理想提高品味呢？



▲意大利黑手党中四位西服酷男在四个小鬼摆开的近似阵型前也只能灰溜溜地甘拜下风吗？（观国外网站评分有感）

话说蜘蛛猴都在地上安家了，他们的游戏玩得热火朝天，每天吃着汁液丰满的白色水果，为什么我们就不能自己做饭却非要走进那些让人难堪的店铺呢？我想这不是自作自受，应该是一种惯性，对的，是惯性，就像在下无尽的坡路上滚起来的大雪球，越滚越大。不过早晚有一天，冬天过去之后雪就化了。这个夏天真是闷热呢，蜘蛛猴在哪儿找到的那么多白色水果？我要问问他们才是。难道和隔天就来拜访一次的台风有关？

本期个人签名

不要相信上面的话。蜘蛛猴只吃绿色的苹果。

【ASL】今年的ASL已经落下帷幕，最大的惊喜莫过于KOTOKO的神秘登场，小林优新组建的乐队Crush Tears表现令人失望，要从声优进化为专业歌手果然没那么简单。接下来最期待的，当然就是11月底的ASL上海站，相信各方面计划已经排上日程表，只要有具体情报公布，我一定会第一时间带给大家！

【剧场版】9月份各种剧场版以及OVA多到看不过来，更意外的是，将于近期在日本公映的剧场版《机动战士高达00 觉醒的先驱者》9月29日也将在香港首映（11月公映）。这是一个好的信号，希望今后也能有更多优秀的剧场版动画进入国内市场啊。ToT



【狩猎！狩猎！】12月1日，《MHP3》狩猎再开！老卡几乎让我们这些猎人等了近3年才推出掌机平台的新作，真是泪流满面。不过这次新作的原创怪似乎都不够"美型"，不知发售日之前是否还留着一些大魄力的巨型怪物未公布……不管那么多了，急之游戏快来吧！我要狩猎！狩猎！

【TGS】今年的TGS不管硬件阵容还是软件阵容都比去年精彩得多，只可惜顽固的老任仍然不参展。个人比较关注的是SEGA的家用机《如龙》新作，另外还有传闻中的《战场的女武神》续作。在视线中消失很久了的神作《最后的守护者》，就目前来看很有可能继续跳票……

本期个人签名

各种日程都已经排到明年1月了……Orz



［铂］一直都说TGS是索尼的主场，今年应该也差不多。SCE展区会分成PS3、PSP、MOVE、3D、MOVE+3D五大区，其中MOVE+3D应该是最豪华的，不过估计不能吃饱喝足了去试玩，如果睡眠不足，去试玩个3D版的《杀戮地带3》，很可能在豪华试玩区里吐一地，到时全球各大媒体竞相报道，想不出名都难啊！

［金］本期个人游戏是《苍翼默示录 连续变幻》，搓完了100条连技，看完了所有剧情，只是网战一点没碰，和九兵卫打了几局，发现这毕竟不是自己熟悉的格斗系列，实战还差得很远。比较意外的是本作的剧情亮点很多，搞笑的部分非常欢乐，推荐"跳剧情派"也稍微花点时间看一下。

［银］新小编洛克已被鉴定为"国家一级剧透员"，和他看《盗梦空间》前，我们一起在麦当劳吃饭，谈到某一部影视作品时，他又情不自禁地开始讲剧情了，被雷电当场制止，并教育他说："严格来讲，你哪怕告诉别人一部电影的长度，那也是剧透！"第二天，没看过此片的同事问我们观影感受，洛克几欲开口，雷电都会投以极具杀气的眼神，小洛同学只得把"剧透虫"再咽回肚里。

［铜］"家里必须有水果，不然我没法洗澡。"胜嫂的这话听着有点无厘头，其实是因为宝宝洗澡时会拍打玩水，帮他洗澡的胜嫂必然变成"湿人"，所以得在宝宝之后再洗。不过此时他一般会哭闹，只能由另一个人喂他一些水果他才会安静下来，胜嫂要利用这点时间速洗速决，几乎天天如此。

本期个人签名

你有没有觉得重力方向改变了？



★上次旅行忘记预订酒店，结果在一个小破城里绕了一圈又一圈才住到了一家靠马路的破酒店，从此决定不订好酒店就再也不出行。其实每次旅游最大的享受就是住进依山傍水风景宜人的度假村，所以制定秋季出游计划时是先找好高性价比的酒店再决定去哪玩。偶尔看到一家悬崖边全海景的度假酒店，不仅有欧陆古堡的感觉，价格竟然低到穷人也能接受的地步，看着实在心动。虽然距离有些远，就冲着这住宿条件就足够成为出行的理由了。

★编辑部楼下好不容易新开了家快餐店，本以为从此可以多了个去处，没想到此店还不如周围的其他几家，菜贵量少不说，连杯水都没得喝。这下对周围整片地区的餐饮水平算是彻底绝望了……

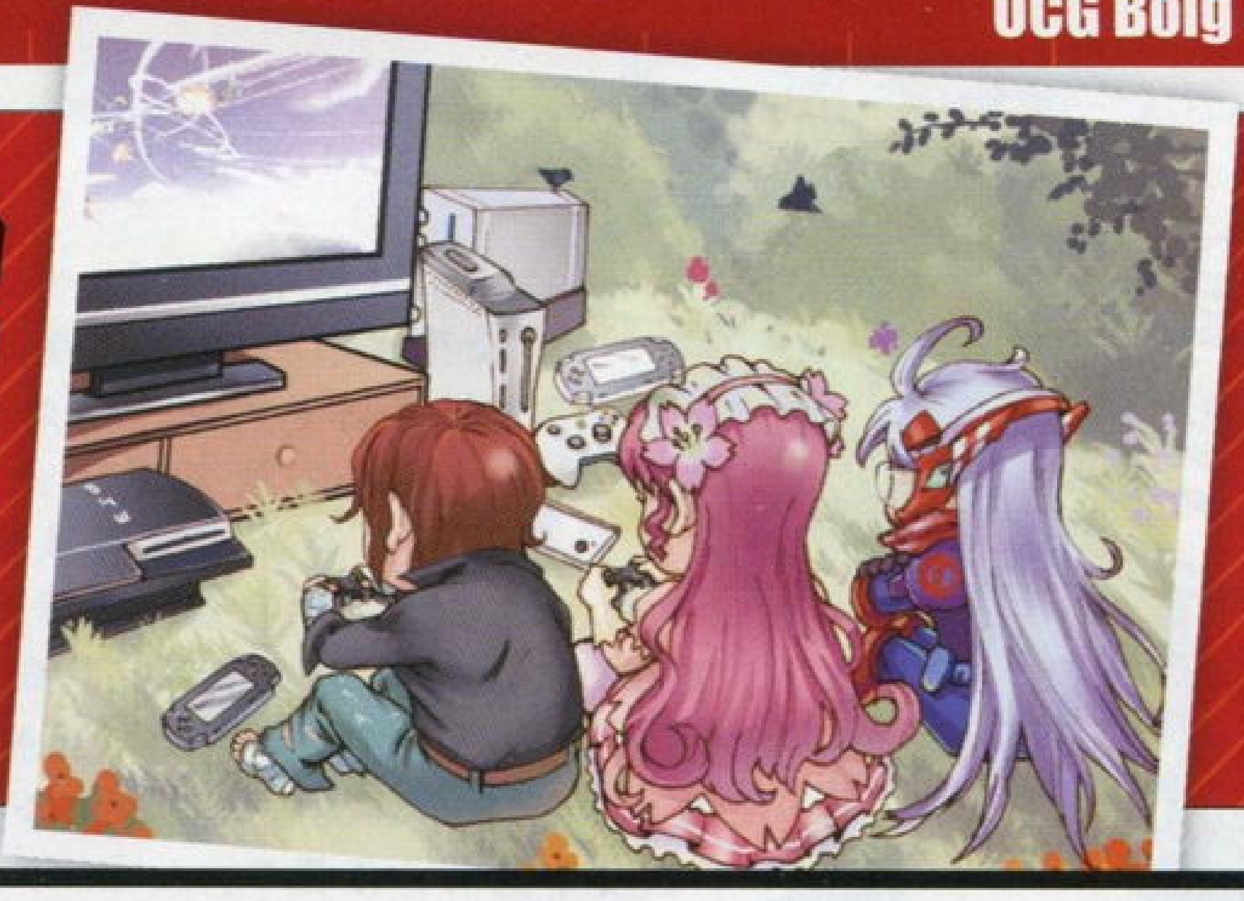
★看到iPhone版虚幻引擎的演示后，顿时对iPod Touch 4极度向往，iPhone 4实在太贵，一个Touch外加个烂手机足矣！

本期个人签名

两个人的花火。

本期读者语录 广州 徐柯敏：小编寄语是我每期打开杂志最先看的栏目，不过最近有个趋势是图越来越少，全是文字，看起来既枯燥又无趣。
（纱迦回复：意见收到，立刻改变！）

编辑部落 EDITOR'S BLOG





脆薯条的“打枪游戏”交流会

其实自己也不知道为什么会对“打枪游戏”产生兴趣，说得准确一点，现在大部分男人不都喜欢看战争片吗？假设自己在枪林弹雨中找到一个能够信赖的朋友，体验一把“英雄救英雄”的好莱坞式片段，相信那种经历一定是相当刺激的。又或者去扮演一名超级战士，在拯救人类的重要关头一展雄风，涌上心头的自豪感不言而喻。正如“模型是男人的浪漫”这句话那样，“打枪游戏”也是男人们的必修课。自然而然，游戏就成为了最好的媒介。除了金钱、爱情与名利外，各种欲望也是驱使着男人们不断前进的强心剂。拿破仑说过，“不想当元帅的士兵不是一个好士兵”，驰骋在游戏中的虚拟战场，追求着各种感官刺激，与此同时，你也会慢慢地被吸引、被同化，成为我们忠实的战友。或许你不是追求着“最强”二字，但在前进的道路上，你已经找到了方向……那是一条通往“最强”的道路，无论成败与否，你已经合格了！

修行之路

天生的素质与后期的锻炼铸就一身钢筋铁骨，精准的枪法、巧妙的走位、细腻的技巧、过硬的心理、战士的本能以及一颗永不胆怯的心。天生反射神经比较快的玩家就是适合一些打枪游戏和动作游戏，在与别人对抗时这些先天性优势起着主导作用。试问与敌人不期而遇时，你能保证自己的反射神经能在0.01秒之内控制大拇指按下R3或RS出刀干掉敌人吗？如果是，那么恭喜你，你在修行之路上已经领先他人一大截了；如果不是，那么也无需气馁，你可以依靠自己的努力去把它控制在0.02秒之内，所谓“术业有专攻”，你无需用自己的短处去挑战别人的长处。

“手感”一说流行于很多打枪游戏之中，比如我们以前经常玩《反恐精英》，还经常能听见一些玩家抱怨“今天枪法真臭”、“今天没手感”之类的。要我个人来说，“手感差”只是一时无法下台的借口，心理素质不过关，造成枪法变形是很多玩家的通病。比如在《使命召唤》网战中的“Search and Destroy”模式，当全队就剩下你一个人时，想必此时你的心理压力是非常巨大的，甚至你的心跳声都可以清楚地传到手柄上。如果你能凭借着自己的力量反败为胜，那么无疑将是对自己的一种极大鼓舞；若是不幸被敌人干掉，那么你还欠几分火候，不过英雄往往就是诞生在危难之中的嘛（笑）。

“被虐才会成长”这句话不仅仅适用于格斗游戏，也适用于这类对抗性非常高的打枪游戏之中，吸取别人的经验来弥补自身的不足，学习别人的技战术来强化自己。在战场之中要走自己的步调，最忌讳被别人牵着鼻子走，要反过来让他们跟上你的步伐，以自己的节奏秒杀一切。另外在不断被虐的过程中，自己的水平也会成倍增长，从一只任人宰割的小小菜鸟进化到偶尔会反抗几次的新手，之后再慢慢变成能够“争肉夺食”的普通战士，最后演化为令人一看ID就会胆寒的“传说中的人物”。修行之路漫漫，就算你有这决心也未必有这份执着，这是一个积累，是一种慢慢成长起来的感触。在写下这篇交流心得时，我已经在《使命召唤》的世界中闯荡了三、四个年头，怀念当初和朋友们一起奋战的时光，嘴角还会微微一翘，相信这段经历在我老去时都无法忘却……

异类结合

并非硬汉才玩打枪游戏，乍看白面书生的九兵卫其实是一个忠实的《COD》玩家。我曾多次看他上线打着“K-ON”的CLAN，然后拿着RPG一个劲地往前奔，前段时间还主动要求一起合购新地图。其实这种“异类结合”的例子非常多，经常在信箱中看见读者来信谈到“打枪游戏”与“美少女游戏”兼得的事例，一向有“动漫搜索引擎”之称的九兵卫其实也是《COD》与《轻音》兼得啊（笑）。本人经常说的一句话就是“打枪游戏过度刺激，要多玩美少女游戏来调节一下。”在追求刺激的时候要全身心投入，当然放松也是相对必须的，谁都不想为了玩一个游戏而火冒三丈。玩家们在游戏的时候想必一定会碰见一些老外，尤其是开着麦克风在那聊得唾沫横飞的玩家，有时候你打得不好他就在那一个劲地说三道四，然后背后还传来一些摇滚音乐。对于这样的“纯血热”派玩家来说，单方面去追求刺激也不是一件好事呢，在战斗激烈的时候来一首能够让人冷静下来的歌，让大脑保持一个平稳的状态，也不至于被热血冲昏了头脑，节奏也就不容易被打乱了。最简单说来，你要把玩美少女游戏时的那种专注投入到打枪游戏中，那么无形间就会使你的感官敏锐度提高（当然这是纯粹的经验之谈，完全没有任何科学依据）。另外在虚拟战场中还经常能看见一些女玩家，都说“男女搭配，干活不累”。对于我等“纯爷们”来说，偶尔与美女配合上几盘也算是一种荣幸啊，当然你可得替人家开路（笑）。其实上面所说的“异类结合”并不是要玩家把很奇怪的两种东西混合在一起，而是要玩家在游戏的过程中保持一个相对平稳的状态，该激动的时候不能过分激动，不然就成了冲动，切记“冲动是魔鬼”。



▲《使命召唤》的网战真是非常刺激的啊。



▲下线后看看美少女主题养养眼放松一下。

本期读者语录 河北 刘书文：为何“怀旧殿堂”栏目好几期不见踪影了？上一次的《快打旋风》做得非常好，此栏目没理由不受欢迎啊！（纱迦回复：下期铁定复出！）



在栏目开始前，洛克先向各位介绍本专栏的定义。熟悉《怪物猎人》的玩家肯定一眼就看出本栏目的名称取自该游戏中死亡后角色所乘坐的“猫车”，不过这里并不限于谈论和《怪物猎人》相关的话题，而是网罗一切与合作型游戏有关的内容——《噬神者》、《怪物猎人》、《梦幻之星》等游戏都在我们的讨论范围内。

MH 团战中的互相陷害现象

既然提到“猫车”，第一期自然不得不提《怪物猎人》（后面简称《MH》）。所谓“不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友”，团战里坐“猫车”不要紧，但被同伴送上猫车才是最恼火的。《MH》里互相陷害情况可以说多种多样，这里简单说说 3 种情况：

1. 战术混乱：《MH》里每种武器都有各自的特性，对付怪物也有各自的效果。就以锤子为例，锤子敲打怪物的头部能使怪物进入气绝状态，是团战快速击杀怪物的关键之一。但缺点是大部分的攻击动作（包括蓄力过程）没有霸体。所以队伍一旦有锤子，正确配置应该是由锤子打头，双刀太刀等武器负责断尾，或者打脚造成倒地给锤子制造机会。因为太刀之类的武器范围大有霸体，所以胡乱猛砍抢攻只会令锤子等武器发挥不出作用，效率大大减轻。

2. 蓄意陷害：这种行为比上述的更加恶劣，比如锤子笛子乱用大地一击、铳枪乱打炮、弩手乱发扩散弹、别人开火后乱放炸药……这到底是打怪还是打人啊？

3. 抢 1P：抢 1P 问题往往只存在于《MH3》或《MHF》等需要连接互联网才能联机的作品中，掌机上的几款作品不存在这种问题，因此也是被大多数玩家所忽略的。所谓的 1P 就是网战的时候，第一个进入某个区域的玩家在该区域就会成为 1P，游戏的所有数据都会以该玩家为准。所以 1P 往往会由网络状态好的玩家或者输出主力担当。乱抢 1P 会导致其他玩家出现各种奇妙的瞬移现象，轻则输出降低浪费道具，重则令人死得莫名其妙。

2010 年 TGS 展《MHP3》试玩内容公开！

在 9 月 2 日，Capcom 在官网上公布了本作在 TGS 上的参展内容，参加展会的玩家可以在三个难度各异的狩猎任务中选择其中一个试玩，如果没有估计错，到时候官方也会以试玩版的形式提供这段内容的下载，下面就来看看本次试玩的具体内容吧：



▲笔者估计这绝对是展会上最冷门的任务，原因有二：其一是水兽和孤岛大部分玩家都在《MH3》中体验过了，不会让他们产生什么兴趣；其二是这个任务的难度是“简单”，也就是说这个任务也是三个任务中能够最快完成的。



▲如果不出意外，大部分玩家应该都会冲着这任务去排队。本作的招牌怪物雷狼龙、新地图溪流、新怪物铠熊都会在此任务中登场，从任务的难度来看，出场的怪物应该属于集会所上位的等级，不知道第一次面对雷狼龙的玩家要如何应对呢？



▲不经意间 Capcom 又爆了一个猛料——本作不仅重新加入轰龙这个一直受到玩家好评的怪物，还新增了它的亚种！亚种除了耐性、外观和原种不同外，还会加入和原种不同的招式，这让人十分期待。此外，本任务的难度是最高的，这不由让人想起《MHP2G》中 G 级轰龙的恐怖实力。





可以带领两只狩猎猫协助作战，从图中可以看出狩猎猫的种类比起《MHP2G》丰富不少，而猫猫们所穿的装备方面，左边的狩猎猫应该是雄火龙装和火龙大剑，而右边的狩猎猫是水兽装和猫爪片手，加上之前厂商公布的三套装备，相信本作中狩猎猫的装备数量非常可观，不过是否能达到和猎人那样丰富的种类就不得而知了。

在试玩版中玩家可以在 12 种武器中任选一把，相信有新能力的弓、狩猎笛、铳枪、重弩等武器将是玩家的热门选择。

本期的专栏为大家简单介绍在《怪物猎人》的组队配合中出现的互相陷害现象和 TGS 上《MHP3》的试玩版，在下期的专栏中将会为各位带来合作游戏中的礼节与注意事项说明以及和《噬神者》相关的一些游戏内容。同时欢迎大家一起来和洛克聊聊你对联机游戏的看法、分享你联机时遇到的趣闻，邮箱 ucg@ucg.cn。

本期读者语录

天津 孟子洋：不知小编们看了 iPhone 4 上那个用虚幻引擎 3 做的游戏没？那画面真是把 PSP、NDS、3DS 全都秒杀至渣了，以后掌机还怎么混啊？
（星夜回复：推荐您仔细阅读本期的新闻评论。）

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.09.09-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

细心阅读本期“发售表”的读者应该会发现，不少重磅作品在TGS前夕不约而同地确定了上市日期，与玩家见面的时间也正式进入倒计时阶段，其中最引人关注的当然就要数《怪物猎人 携带版 3rd》。而九月份TGS结束后，玩家仍然没有喘息的余地，《口袋妖怪》与《如龙》系列新作、《丧尸围城 2》、《大神传 小小的太阳》以及《FIFA 11》也将陆续杀到，大家是时候好好计划一下自己的时间了！（笑）

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
28日	薄樱鬼 黎明录	薄樱鬼 黎明录	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2010年11月					
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
26日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型
2010 年冬	圣诞之吻 加长版	文字冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年対抗战パズル！の段	Russell	益智	日版
7日	蝙蝠侠 英勇与无畏	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	动作	美版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece: Gigant Battle	NBGI	动作	日版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスターブラック・モンスターホワイト	Nintendo	角色扮演	日版
23日	银河铁道999 DS	银河铁道999 DS	Culture Brain	文字冒险	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	キングダム ハーツ Re: コーデッド	Square Enix	角色扮演	日版
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぶにぶにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
28日	扎克与翁布拉 奇幻游乐园	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	动作冒险	日版
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	动作角色扮演	日版
28日	黄金的太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黒なる夜明け	Nintendo	角色扮演	日版
2010年11月					
3日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
11日	尖顶帽与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	益智	日版
11日	拓麻歌子的换装挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
25日	历史大战 夺取天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	策略角色扮演	日版
2010年12月					
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	沙加3 时空之霸者 光明之影	角色扮演
2010年12月	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
9日	维他命X进化 加强版	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	文字冒险	日版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日本
16日	游戏王5D's 黑暗力量5	游戏王ファイブディーズ タッグフォース5	Konami	桌面棋牌	日版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
22日	无头骑士异闻录	デュラララ！！ 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
2010年10月					
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
7日	加奈 妹妹	加奈～いもうと～	Cyberfront	文字冒险	日版
7日	剑、魔法与学园3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超絶转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	NBGI	动作	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
28日	乃木坂春香的秘密	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	文字冒险	日版
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	模拟经营	日版
2010年11月					
1日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	动作	美版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
4日	勇者30 II	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	策略角色扮演	日版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版
26日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	欧版
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	动作	日版
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	寄身前夜 第3个生日	动作冒险	2010年冬	我的妹妹哪有这么可爱	文字冒险
2010年冬	圣诞之吻 加长版	文字冒险	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	跳舞吧2	Just Dance 2	Ubisoft	音乐	美版
14日	星之卡比 毛线史诗	毛糸のカービィ	Nintendo	平台动作	日版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
21日	家庭教练 大家一起来冒险	みんなで冒险！ファミリートレーナー	NBGI	动作	日版
21日	英雄不再2 舍命一击	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	MMV	动作	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
11日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー	Takara Tomy	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版
26日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	欧版
2011年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年冬	007黄金眼	主视角射击
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险	2011年冬	经典米奇	动作
2011年内	马里奥运动合集	体育			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年9月			
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
17日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
28日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作冒险	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
7日	超时空要塞 试炼边境	マクロストライアルフロンティア	NBGI	动作射击	日版
7日	剑、魔法与学园3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
8日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	欧版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム2	NBGI	格斗	日版
21日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
3日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	日版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
12日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	欧版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
		2010年12月			
2日	圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	狡狐大冒险 重制版	平台动作	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年冬	海豹突击队4	主视角射击	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月22日	杀戮地带3	主视角射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年春	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年9月13日	狂暴	主视角射击	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年9月			
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
17日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
22日	智代After CS版	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	Prototype	文字冒险	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	欧版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	格斗	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
28日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大复活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
		2010年12月			
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
22日	电脑战机 虚拟势力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年9月13日	狂暴	主视角射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

09.18 口袋妖怪 黑・白

攻略预定

NDS ■Nintendo CERO A 推荐度 S

角色扮演 ■无对应周边



《口袋妖怪》是任天堂旗下的当家游戏游戏品牌之一，而最新作《口袋妖怪 黑・白》是该系列的第五款作品。本作的舞台设定在离关都地区和城都地区非常遥远的伊修地区。伊修地区是一个被绿色包围的地方，有着各式各样新的口袋妖怪栖息其间。由于游戏舞台的变化，本作的场景也将一改系列作品以往小建筑的风格，改为以被高楼大厦所环绕的大都会为主题。除了场景的变化外，本作还首度加入了"女博士"、"幻影特性"等新要素，主人公年龄相比前几部作品也有明显提高，相信会出现更深奥的故事。

09.22 黑豹 如龙新章

攻略预定

PSP ■SEGA CERO D 推荐度 A

动作 ■无对应周边



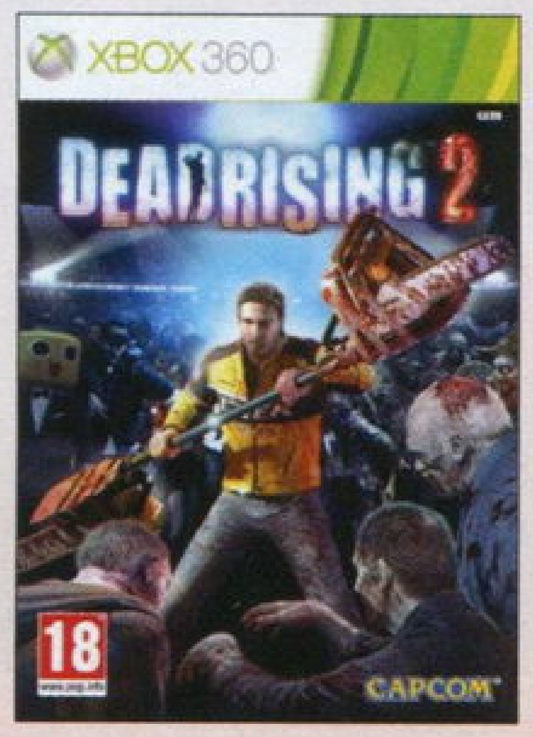
《黑豹 如龙新章》是系列最新作，也是《如龙》首次登陆掌机平台。游戏的主角不再是我们熟悉的桐生一马，而是一名叛逆轻狂的街头少年——右京龙也，玩家将以从未有过的视角再次回到风云四起的神室町。虽说PSP的机能无法与家用机相提并论，但本作的游戏画面依然在同类作品中屈指可数，系列传统的夜店系统、迷你游戏、大量真实存在的商店以及分支任务也一个都不少。不仅如此，PSP版还支持无线通信对战，并且过场动画以数字漫画的风格来表现，这些都是系列前所未有的全新体验。

09.24 丧尸围城2

攻略预定

多机种 ■Capcom 18 推荐度 S

动作 ■无对应周边



如果你想追求至高的杀戮快感，那么本作绝对是这个星球上最合适的游戏。游戏营造出了有史以来同屏数量最多的丧尸群，你要做的事情就是顺手抄起身边的任何家伙往它们身上抡。从手提包到火箭筒，一切物品都能当成武器，而且你还可以把特定的物品组合，从而得到威力无边的要你命3000。最难得的是，游戏绝非简单的打打杀杀，丰富的分支、多样的结局能够让你一遍又一遍地打下去。而换装、食物组合、升级、阅读、收集等要素又会让你遍遍都获得新的体验。本作甚至还支持联机，你还等什么！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

这段时间陆续有画手和读者来信反映说有人"盗用"了我们光盘中附送的电子版画稿并贴在了网上。其实，对于"盗用"等知识产权侵权问题，在法律上是有着明确界定的。鉴于电子版画稿原则上属于附送内容，若只是通过论坛、Email等方式与网友进行免费共享，通常并不构成侵权。但假如有人未经我们许可，将这些画稿用于商业目的，比如擅自印刷在用于公开销售的书刊杂志或者作为付费内容进行在线销售，则可认定侵权。因此，希望大家在发现这些情况时积极向我们举报。另外，按照惯例，9月份的获奖名单已经出炉，具体情况和10月奖品设置请参看第103页"一刀有话说(特别版) Vol.14"。



北京·小马

一幅《战国BASARA》版伊达政宗的3D静帧作品。图中建模在精细程度上直逼该系列的官方CG动画水准。而电光特效也做得恰到好处，将"奥州笔头"那种洒脱与霸气渲染得颇为到位。

广州·PENGUINX

作为三上真司的白金工作室首作，《征服》凭借DEMO版超爽快的手感，在正式版推出前已被众多玩家确定为神作。这不，同人插画都出来了！对了，上市日期10月19日，记得去抢啊！





广州·威仔

近期极为活跃的威仔这次投来的是一张表现奎爷战斗英姿的作品，画风回归写实路线，硬朗且动感十足。此外，光影处理也是作品的亮点之一。





蚌埠·Rosa Azure Blue

把美少女和机体结合到一起的插画作品一向很多，如今初音MM也加入"机体化"的潮流中了。还别说，披挂上这身华丽行头后，盛装登场的初音显得格外英姿飒爽呢！

广州·八望龙崎

关注了我们去年月度评选活动的读者，肯定对八望龙崎同学不陌生。久违的他这次携原创新作《鬼王子》强势回归。原本已颇有个人特色的画风，如今更成熟了，很有中国风奇幻大作人物设定的感觉。



天津·崔健

认为但丁这样又酷又能打的家伙一定同时拥有超帅面容，这本身就是玩家们一相情愿的想法而已。作为人魔混血儿，这家伙与生俱来的那种"坏小子"气息，假如出现在像尼禄那样的白净小脸上，那才是严重失败的人设。但丁，本就应该是右图这个样子！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 11730：《掌机王SP》的美编都作为NPC在杂志上出场了，《游戏机实用技术》的美编是不是也快了？我要求一刀回答。（一刀回复：这个事情嘛，其实还是得看读者的意向。如果您觉得我们的美编也应该提高曝光率，那不妨来信提出具体建议！如果方案合适且有趣，那我们当然会欣然采纳的！）


最终幻想XIV
原名：Final Fantasy XIV｜机种：PC/PS3｜类型：网络角色扮演｜发行：Square Enix
发售日：PC版2010年9月30日；PS3版2011年3月上旬
魔幻大陆的冒险史诗
瑰丽无比的画面　王道的艺术风格
全新定义的网络角色扮演游戏
自由变换职业　自由定义任务　灵活的游戏时间
和世界各地的朋友一起
在《最终幻想XIV》的世界里驰骋吧！

掌机王SP Vol.142

32开192页+数据DVD光盘



国内最专业的资深掌机刊物，内含有关掌机游戏的一切资讯！本辑不仅拥有诸多掌机新作的预告，另收录8月底～9月初热门游戏的攻略特快。众多精彩专栏依然会给只想静心休憩的玩家带去残暑的凉风，实用性与可读性兼备。

— 前线狙击 —

使命召唤 黑暗行动
口若悬河 希望学园与绝望高中生
超级机器人大战L
风来之西林5｜超级涂鸦

— 特快专递 —

BLEACH 灵魂升温7
地狱犬计划

9月15日 全国上市

— 攻略透解 —

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
皇牌空战X2 联合突击

— 专题企划 —

动物也疯狂
笑侃掌机游戏5大另类危险物种

— 口袋光环（抢先预告，热作试玩，更搞怪更有趣）—

FC魂斗罗
高速自虐影像

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石
“如果我是主人公”实况解说系列



爱图e族 Vol.20

全彩64页+DVD-ROM

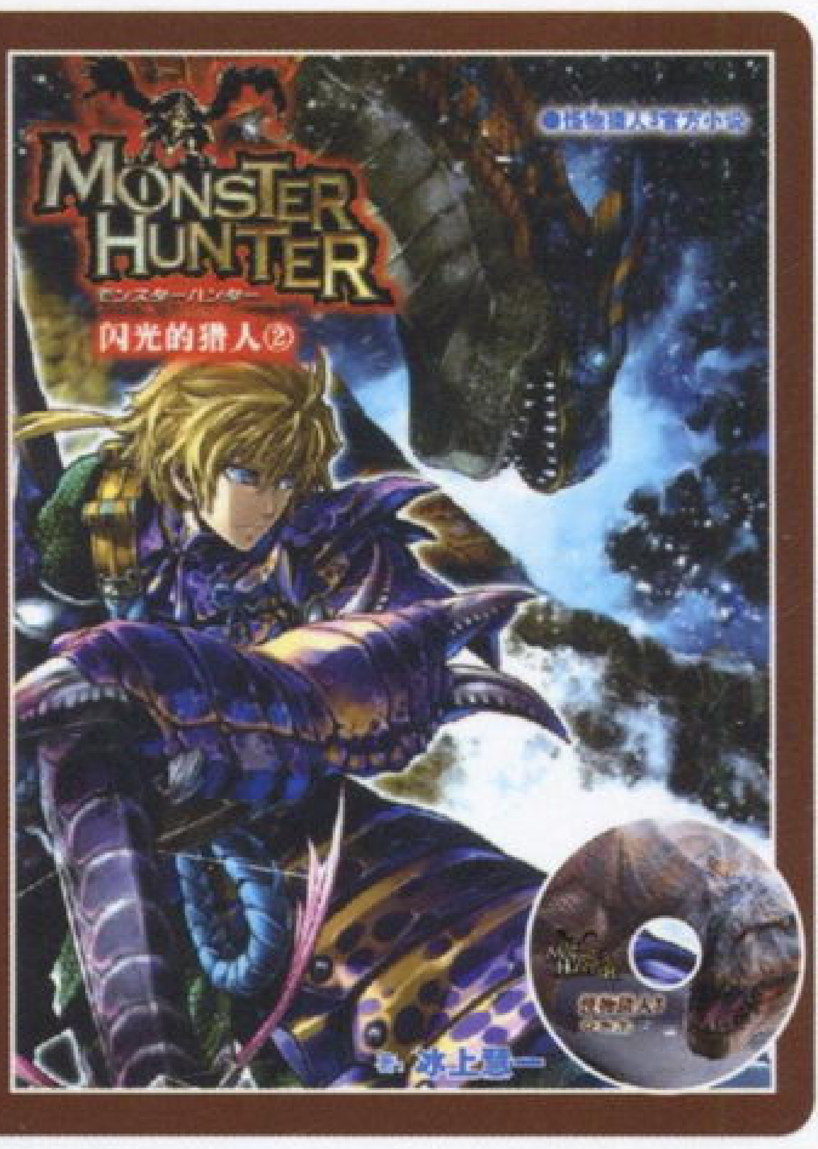


按照过往的惯例，COMIKET结束后《爱图e族》必做专题的习惯，在本辑中也将会为大家带来众多C78的精美同人志彩本，保证让大家看到爽。漫人馆会为读者们献上冈崎武士、松原秀典、副岛成记、呰井纯等多位大师级画师的介绍及众多美图，杂烩街带来的是资料性详实丰富的《魔法事典》，让我们一边欣赏萌萌的美少女，一边增长关于魔法方面的趣闻知识吧！

9月中旬 全国上市

怪物猎人3官方小说 闪光的猎人2

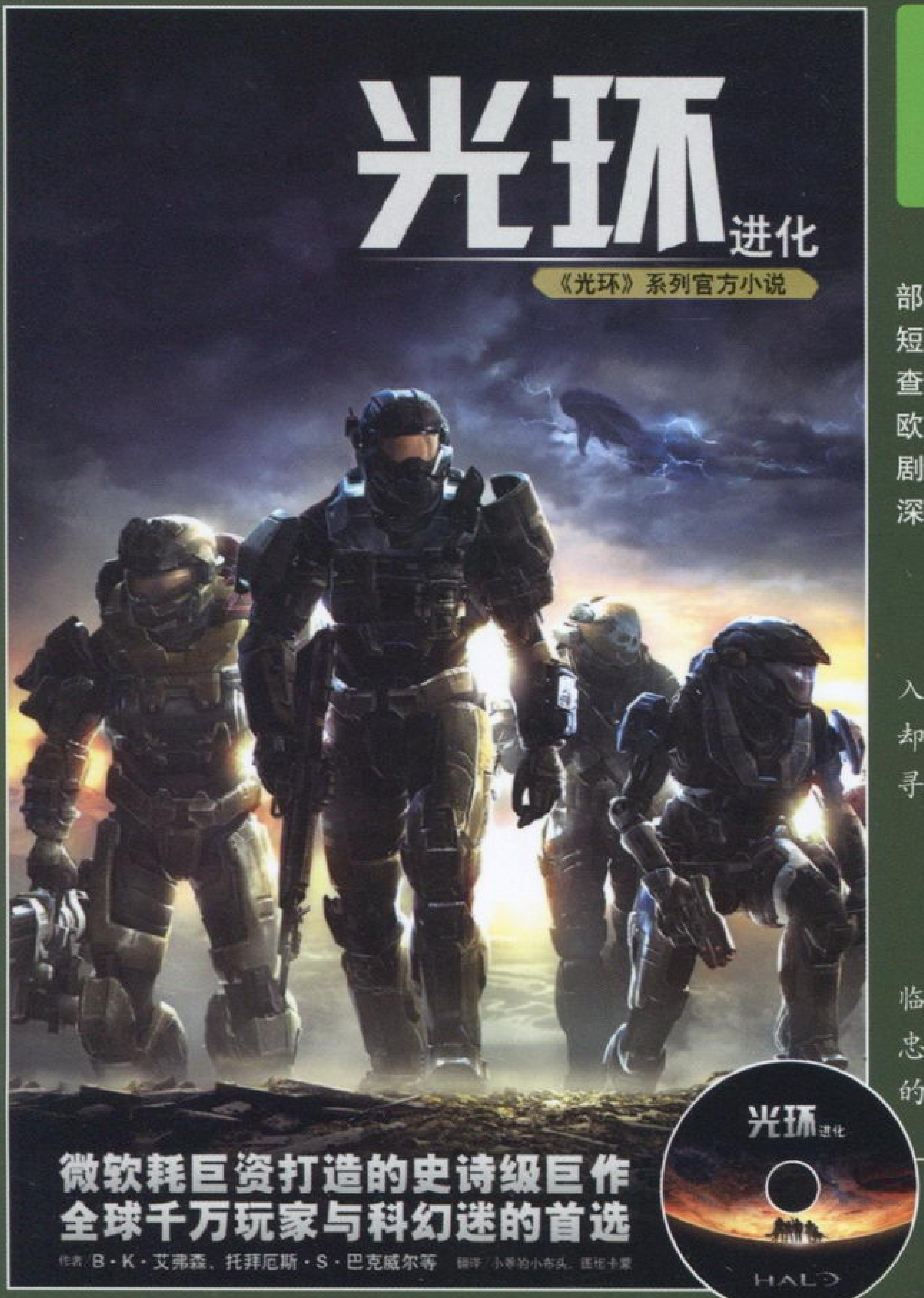
192页64开＋精选音乐CD



回到冬多尔玛两年后的某日，之前曾在罗克拉克一起执行过狩猎任务的托尔谢突然出现在莱嘉和凯莱斯的面前。由于偶然得知了在弗拉西亚山脉发生的异变，三人决定前往当地的波凯村一探究竟。对于在这个小村落中所受到的欢迎，莱嘉觉得受宠若惊且干劲十足，不过凯莱斯却对弥漫在村子里的某种紧张感有种似曾相识的感觉。

超高人气游戏《怪物猎人3》官方小说《闪光的猎人》第二卷震撼上市，三位新手已经成长为值得信赖的成熟猎人，他们在这次的冒险中又会有什么样的遭遇呢？

9月20日 全国上市



光环系列官方小说 光环 进化

《光环 进化》为“《光环》系列”小说第七部，由多位欧美知名科幻小说创作者所创作的中短篇小说组成，其中包括埃里克·尼伦德、凯伦·查维斯和托拜厄斯·S·巴克威尔，以及弗兰克·欧·康纳与凯文·格雷斯在内的“《光环》系列”剧情构造者。因此，本书最大程度地还原了《光环》深邃的世界观。

《弃儿》

一位在逆境中创造了奇迹的少年被破格招入斯巴达战士改造计划，然而上天对他的考验却并未停止，让我们跟随这名弃儿的脚步去探寻斯巴达战士改造计划背后的那些秘闻吧。

《尘土飞扬》

一位出身自殖民地民兵组织的地狱伞兵在临死前回忆自己的一生，年少时的光荣与梦想、忠诚与背叛全都化作过眼云烟，惟一无法忘怀的就是作为军人的职责与使命。

《蒙娜丽莎》

“蒙娜丽莎”并非那张举世闻名的画，而是一艘关押了众多人类与星盟囚犯的监禁飞船。这艘停泊在寂静的太空中的飞船上到底有着什么样的秘密呢？

《科尔将军的最后一役》

人类的英雄战神——科尔将军，他是如何从一名天资聪颖的少年成长为冷静执着的将军？他又是如何利用自己天才般的军事才能在人类与星盟的战争中力挽狂澜？而他在最后一役之中到底做了些什么？就让我们用翔实的资料来为您解答吧。

作为一部中短篇合集，《光环 进化》从多方面为玩家和光环系列的剧情爱好者揭示了极具深度的世界观和剧情走向，而且几乎囊括了所有层次和所有方面的剧情主题，从而最大程度地满足读者与玩家的求知欲。

9月19日 全国上市

下期预告

游戏机实用技术

2010年10月A｜总第259期

「2010东京游戏展 特刊」

业界大展完全报道，展会花絮一网打尽，精彩影像全情奉献　十·一假期全国上市